Publicación para Aventureros

MARZO-ABRIL 199?

Año X - 4ª Epoca - 12ª Suscripción

34

Finaliza el Concurso Nacional de Aventuras



¿Ya a punto para la próxima edición?

Concurso Nacional de Argumentos

... Y además ...

Corrección de Errores

Comentarios

Aventuras Clásicas

Eudoxio

Sacrificio por la Humanidad



CAAD Nª 34

(12ª Suscripción)

Publicación bimestral
(lo hemos intentado)

Ediciones CAAD
Apartado de correos 319
46080 - Valencia (Spain)
Telf.: (96) 369 95 71
E-Mail: caad@arrakis.es

Página en internet
http://www.arrakis.es/~caad

Han participado

El Director
Juan J. Muñoz Falcó

El Culpable del retraso de un año
José Luis Cebrián

El Impresor
Antonio Fernández

Los Redactores
Dardo/LLFB
Daniel Cárdenas
Kapit
Braulio Díez
El Inquisidor Abeliano
El Clérigo Urbitain

SUMA



EDITORIAL

Por: José Luis Cebrián

Ahora mismo una extraña sensación debe estar recorriendo vuestra mente. Y es que lo que tenéis en vuestras manos, queridos amigos y socios aventureros, es un número muerto. Completamente muerto. Y ni siquiera es el primero.

Yo definiría un fanzine muerto como uno que no tiene nada que decir; un fanzine donde los artículos son material de archivo, las noticias anuncian circunstancias olvidadas, nadie expresa su opinión y en general da la impresión de que ese número podría ser (o mejor dicho, haber sido) el último. Hace más de un año que se escribió el contenido de este fanzine. Los concursos que aquí se anuncian a bombo y platillo, terminaron hace tiempo. Entre las noticias se comenta el nacimiento de parsers y programas que ya han vivido varias versiones o han muerto.

Podríamos haber actualizado las noticias, eliminado las referencias viejas y en general, haber enmascarado un poco la verdad. Pero es preferible que la veáis como es, cruda y simple, para que podáis constatar con la frialdad más realista hasta dónde alcanza nuestra actual situación. Tras casi dos años de espera, esto es todo lo que tenemos. Y no hay más.

Quizá, con la llegada de Internet, ocurra que la idea de un fanzine en papel esté obsoleta. Quizá sea que a nadie le interesan ya las aventuras. Quizá es que los niños que jugaban aventuras en el colegio ya han crecido y ahora todos tenemos responsabilidades, trabajo, familia, una vida que nos roba el tiempo sin que haya una segunda generación que tome el relevo. Quizá, y no voy a descartarlo, la culpa es nuestra y un retraso a generado otro, y con cada retraso la ilusión de participar y formar parte del CAAD se ha ido difuminando progresivamente.

Pero la triste actualidad es que no teníamos prácticamente nada con que llenar este número, y no tenemos nada para llenar el siguiente. Han pasado los tiempos en que las opiniones llenaban página tras página, cuando todo el mundo quería llenar una sección en el CAAD. Surgen nuevas aventuras pidiendo una solución y varios comentarios, nuevos parsers por enseñar a usar y nuevos aventureros que descubren el CAAD en Internet. Pero no hay nadie que hable sobre ello, y el actual llamamiento es desesperado. Escribe. ¿Tienes una aventura? Coméntala. ¿Te la has pasado? Escribe una solución. ¿Has escrito un programa, o un parser? Háblanos de él. Pero, y esto va dirigido a todos vosotros que leéis esto, si tienes algo que escribir dilo, porque de lo contrario nadie lo hará.

Quisiera que todos los que tenéis algún número antiguo, lo releáis una vez más para embutiros del espíritu que hizo al CAAD y poder recordar lo que ha sido y lo que puede llegar a ser. El primer número del CAAD lo escribió Juanjo en solitario: no dejéis que al último le ocurra lo mismo. Entramos en Noviembre y queremos un 35 antes del 2000, un número 35 con contenido, con opiniones, en definitiva, con vida. Aún estamos a tiempo. Ahora la continuidad de este fanzine sólo depende de vosotros. Sea lo que sea lo que te detenga, ignóralo y escribe.

NOTICIAS

Por: La Redacción


Quizá los veteranos del CAAD recordéis la Federación, en la que se pretendía crear un índice de los grupos de creación de aventuras, con direcciones de contacto, creaciones realizadas y futuros proyectos.

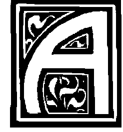
Bueno, pues vamos a tratar de llevarlo de nuevo adelante... ¡Con vuestra ayuda, claro!

Nos comunica Luis David Arranz *<a128315@corbu.aq.upm.es>*, que una nueva versión de su aventura La Guarida Valshar estará disponible en breve, con una mejor presentación y algunos errores corregidos.

Aprovecha Luis para informarnos de su próximo proyecto: una aventura por todo lo alto, con fotomontajes, gráficos renderizados y banda sonora en formato MOD, cuya acción se desarrollará en el año 3098, en una ciudad marciana donde encarnaremos a un policía que descubre algo muy gordo...


Desde Pro-Imagyna nos llegan noticias de que el Concilio del Bien ha sufrido un revés debido a la detención absoluta del desarrollo del parser en el que iba a basarse, el proyecto Caos, que se une a la ya larga lista de lenguajes deshechados (de momento Java, C++, Hugo y CAECHO?).

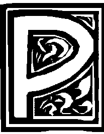
Lejos de desmoralizarse, el equipo de programación del sistema no se corta un pelo y ya está inmerso en la realización de su propio parser, adecuado a las necesidades revolucionarias del Concilio.


Acaba de aparecer la primera aventura gráfica erótica (no pornográfica) en castellano jugable desde Internet, a través de cualquier navegador con soporte Java. Su nombre es Charlas Privadas, es totalmente gratuíta y no incluye publicidad. Su dirección, http://www.arrakis.es/~jorperez. Su autor es Jordi Pérez, un programador aficionado al software de entretenimiento.


Spanish Quest es un importantísimo webzine dedicado por entero a la aventura. Mientras leas esto ya tendrán disponible un nuevo número (ya el 6) en su dirección de Internet.

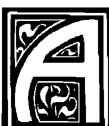

a tenéis disponible en este mismo fanzine casi todas las aventuras de AD en formato Amiga, junto con la anteriormente desaparecida Jabato (la primera parte no había donde encontrarla) de Spectrum.

Además, varias versiones de las aventuras de AD para ATARI ST ya están disponibles.


uestos al habla con el autor de Führer, nos explicó porqué no vió la luz este proyecto en la anterior fecha prevista, el 14 de febrero: Mejoras en los PSI, retoques en general y exámenes han sido las causas, pero nos dan una nueva fecha tope para su publicación: 15 de Marzo. Así que mientras leáis estas páginas seguramente ya esté disponible.


mpiezan a fructificar los desvelos para conseguir que la nueva edición del Concurso tenga mayor alcance que la anterior. Estamos en conversaciones con Meristation para co-organizar el Concurso. Del mismo modo, el grupo StRAtOS, coordinador de numerosos grupos independientes de programación, es posible que también lo haga, e incluso encuentre un patrocinador. Por cierto, el CAAD es un nuevo miembro de StRAtOS.


IV Games Studio es un sistema comercial de creación de videojuegos que cuesta menos de 5.000 pesetas. Entre otras muchas cosas permite crear aventuras gráficas, lo cual será del interés de muchos posibles participantes en el Concurso.


unque en el CAAD ya hemos contado con socios chilenos, argentinos o franceses, una nueva iniciativa acaba de nacer.

Se está gestando la edición cubana del CAAD, de mano de aguerridos aventureros isleños, y os mantendremos puntualmente informados de tan interesante iniciativa.


arlos Sanchez, autor del parser NMP, nos ha confirmado que pronto verá la lz su versión 5.5, que probablemente será la última.

Esta versión mejora, aparte de algunas cosas internas, los modos gráficos, que alcanzan la gama SuperVGA como 640x480, 800x600 y 1024x768, aparte de solucionar sencillamente el problema de varios gráficos con distintas paletas en pantalla y algunas cosas de orden menor, como documentar la orden WRITE.

Pero no queda ahí la cosa. Carlos lleva unos meses tramando también un parser, dirigido a aventuras gráficas, visual para Windows 95 o NT y manejado por eventos. Desarrollado en Delphi, el programa requerirá DirectX (aunque no usará 3D, sólo DirectWrite, DirectSound y DirectPlay).

Dice Carlos «*mi objetivo es que se pueda hacer algo del calibre del Monkey 3, aunque claro, sé que se necesitarán hacerse las aventuras en grupo, pues una gráfica es más trabajosa a nivel gráfico*».

icente Tarín ha terminado la fase de diseño de la aventura que desea presentar al concurso, y nos ha remitido una interesante nota que reproducimos:


«Inicialmente iba a tener distintas subaventuras de distintas temáticas y ambientaciones, pero la de estilo medieval/fantástico fue creciendo, y creciendo... y al final decidí no poner más subaventuras (la verdad es que no se me ocurría ningún guión medianamente aceptable y/o sencillo)». La aventura, cuyo nombre aún no está decidido, será de solo texto, según Vicente *«no porque no sepa dibujar (sólo chicas picantes estilo manga), sino porque no hay tiempo para hacer los dibujillos de marras (tampoco hay ganas, ea)»*.


as aventuras de Lobo Rojo (o más correctamente, Ba-Tlichu) están siendo recreadas de nuevo por JAPS en su versión PC gracias a la aventura APACHE. Se está empleando para el desarrollo una alfa del CAECHO? 3.0 y JAPS nos ha confirmado que ha conseguido la última versión de la librería gráfica Allegro y compilar con ella.

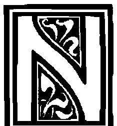
Esta librería de dominio público, de alta calidad y destinada a juegos, permite hacer cosas como modos gráficos SuperVGA, sonido de alta calidad, animaciones, etc.


ntre Juanjo Muñoz y el mismo JAPS se han sentado las bases de un interesante proyecto: un libro sobre la aventura en España. Para el CAAD Extra 6 se tenía previsto algo parecido, pero el libro pretende tener más extensión y mayor profundidad, incluyendo entrevistas, un detallado repaso a los últimos diez años de historia aventurera y, por supuesto, información acerca de cómo jugar y crear buenas aventuras. Por supuesto, difícilmente se verá una edición impresa, pero siempre tendremos un documento interesante.


milio de Paz sigue con el desarrollo de su aventura gráfica EL SULFATO ATÓMICO. Según nos ha confirmado, *«si las animaciones y esas cosas están a tiempo, en una semana tendré la beta de la versión acabada»*. La idea es que el juego esté probado y corregido el 15 de Junio.


os nuevos sistemas están gestando su aparición en el mercado. Ambos funcionan bajo Windows 95, están orientados a las aventuras gráficas y por lo visto serán comerciales. Uno de ellos tendrá por nombre Gamepiler, mientras el otro será obra de Twilight Software.


arlos Sisí abandona el mundo de la aventura y el desarrollo de la AO2, atraído por sus quehaceres laborales y una combinación de Quake, Jedi Knight y Ultima Online. Ni siquiera está apuntado en la lista de correo ni tiene interés en hacerlo. Va en serio y parece irremediable. Mal asunto. Con su retirada perdemos dos prometedores proyectos para el Concurso, y además se congela el desarrollo de la AO2, que recordemos, estaban desarrollando conjuntamente Carlos Y JL Cebrián. Confiemos en un nuevo regreso, o en la aparición de nuevos aventureros que compensen la pérdida.

os remitió hace poco Moisés Vilalta este e-mail: «*He preparado un CD-ROM que contiene mis dos (hasta el momento) aventuras: «Axel Lidenbrock» y «Richelieu». Ambas están completas (no son la versión shareware) y pueden ejecutarse desde el CD (también pueden instalarse en el disco duro). Envío el CD-ROM a cambio de 2000 pts (todo incluido). Si algún lector del CAAD está interesado puede reservarlo por e-mail a mvp@jet.es*.

rimera Euroconvención aventurera, Interactive Fiction Days 1998 se celebró a primeros de Agosto. La segunda (The 1998 Adventurers Convention) en Birmingham, Inglaterra, el próximo 24 de octubre será su novena edición. Al evento asistirán varios autores de conversacionales, como Larry Horsfield, Martin Freemantle, Bob Adams, Peter Clark, Karen Tyers, Edwina Brown, Sharon Harwood y Jon Scott. Durante el día tendrá lugar un curioso concurso, que consistirá en jugar a una conversacional de Spectrum y obtener los máximos puntos posibles en 20 minutos. Pero más que una convención, como los IF Days de Berlín, se trata más bien de una party aventurera en toda regla, donde los organizadores alentan a los asistentes a que se lleven su PC a la suite del hotel donde tendrá lugar la reunión.

arlos Sánchez, autor del parser NMP nos ha confirmado que con la versión 5.5 del mismo se está creando una nueva aventura llamada AURORA, en cuyo desarrollo él mismo participa, junto con aventureros pertenecientes a la BBS Edison's Temple. Si queréis ver el aspecto que tendrá la aventura, pinchad aquí.

os artículos publicados originalmente en la revista Microhobby, bajo el epígrafe «El Mundo de la Aventura», realizados por Andrés R. Samudio, y con los que muchísimos aventureros se adentraron en nuestro proceloso mundo, han sido transcritos por Tony Vera Díaz, Jose Manuel Hinojosa Piña, Josetchu Malanda Uriarte y Sergio Costas Rodríguez. Por el momento puedes consultarlos en Internet, la página de Carlos Sánchez, The Roebuck. Tras comunicar la noticia a Andrés, se ha mostrado muy emocionado, y ha felicitado fervientemente a todos los implicados en el proceso. ;-)

l nuevo parser de Javier San José, Visual SINTAC, va cobrando forma. Su autor nos cuenta cómo ya tiene listo el análisis de expresiones y está trabajando en el lenguaje de programación, que recuerda al BASIC. Además, según palabras de su autor, es considerablemente rápido a pesar de estar realizado en Visual Basic. Es muy probable que al tiempo que lees esto, ya esté disponible una versión preliminar del parser. He aquí un ejemplo parecido a la sintaxis empleada:

```
FOR i:=1 TO 10 PSI(«telele»).Loc:=Habitacion
PSI(«jsj»).Desc=»Y ya van « + i
a:=i*2
PRINT a
NEXT
```

Los IF serán así:

```
IF Habitacion=»La de JSJ» & Casa=»En Miranda» THEN
PRINT «Ordena los trastos...»
ELSE
PRINT «Vete de paseo...»
END
```

Quizá conozcas Inform, un potente parser inglés que goza de una extrema popularidad en Internet y ha sido padre de docenas de aventuras recientes, muchas de ellas de asombrosa calidad.

José Luis Díaz ha terminado la librería InformatE! (Inform ahora totalmente en Español), la cual consiste en una traducción *total* de la librería original (nombres de variables, funciones, objetos, atributos, propiedades... Incluso los comentarios!). Esta nueva librería sustituye a todo lo anterior (y es incompatible con ello). Además añade (opcionalmente) capacidad de tiempo-real a la librería original.

Además de la librería, José Luis ha hecho un manual de referencia de 128 páginas donde se describen en profundidad los atributos, propiedades, acciones y verbos y con un poco menos de profundidad las funciones, variables, constantes y objetos de esta librería.

El manual incluye un diccionario de equivalencias entre los nuevos términos en español y los antiguos en inglés (que son más de 500) y un apéndice con todos los verbos «comprendidos» por la librería.

Si dispones de acceso a Internet, no pierdas tiempo y corre a la página:

http://www.geocities.com/TimesSquare/Fortress/9939/informate

También podéis bajaros un pequeño juego realizado con la nueva librería, que además resulta ser un muy acertado problema lógico. Se trata de PUZZLE (original de Andrew Schepler) que José Luis ha rebautizado como una cuestión de peso (si lo jugáis, entenderéis por qué).■

El





NECESITA tu colaboración.

No lo olvides: los socios hacen el CAAD, los socios **son** el CAAD. Siquieres hacer fanzine, si quieres formar parte de él, no lo olvides: **colabora.**

El CAAD eres tú.

LOS 10 MEJORES

Por: la Redacción

mpiezan a llegar vuestras votaciones para esta sección, y se reflejan ya en las estadísticas, como podéis comprobar. Recordad que se trata de, mediante vuestros votos, indicar qué aventuras os parecen mejores de entre las disponibles actualmente, sin importar en qué idioma u ordenador fueron originalmente creadas. ¿Cómo votar? Pues del modo más sencillo: mandáis una carta o e-mail indicando las aventuras y los puntos que les dais. Por ejemplo:

- La Aventura Original: 10 puntos
- Cozumel: 7 puntos

Por supuesto, podéis dar 10 puntos a todas las aventuras, puntuad según vuestro criterio, pero siempre de 1 a 10 puntos. Es posible citar una sola aventura o 35... lo importante es saber qué aventuras os gustan. Debido a este nuevo modo de puntuar, la lista se ha descocado completamente, como podéis comprobar. Y el apartado de Aventuras Gráficas ha tenido una casi nula repercusión del llamamiento a votar por ellas. Tan sólo cinco miserables votos, que se añaden a la lista del anterior CAAD. A ver si en el próximo tenemos algunos votos más.

Conversacionales

El Anillo	↑
Cozumel	⇔
El Jabato	↑
La Aventura Original	↓
Eudoxio	↑
Aventura en el S.XXIV	↑
El Firfurcio	↑
AmnesiaRol	↑
Misterios del Gusano	↓

Nota: Mantenemos la coña del Tomb Raider, e introducimos la de Windows 95

Gráficas

Space Quest V	⇔
Monkey Island II	⇔
Monkey Island	⇔
Legend of Kyrandia	⇔
Monkey Island III	⇔
Hollywood Monsters	⇔
Broken Sword II	⇔
Dráscula	⇔
Tomb Raider	⇔
Windows 95	⇔

CONCURSO NACIONAL DE AVENTURAS EDICIÓN 1998

Por: La Redacción

diciones CAAD, Errata Choft, y Exterminio Software, organizaron a lo largo de este año el CONCURSO NACIONAL DE AVENTURAS, en su Edición 1998. El objetivo del citado concurso consistió en seleccionar un programa de aventura que obtendrá como premio 50.000 pesetas. Aunque a la fecha de escribir este fanzine ya se han cumplido los plazos de entrega, todavía se desconoce quién será el ganador final del concurso.

He aquí el listado final de participantes:

Aventura	Autor	Tamaño
El Dragón Dorado	David Díaz Peña	3.528.350
El poder de la Kinbreton	Daniel Cárdenas	188.683
El Portal Mágico	Vicente Tarín Font	124.128
El Sello	Fernando del Casar	4.558.903
Hernán Cortés	Fernando del Casar	3.607.015
La búsqueda opaopa	José Luis Castaño	81.134
Lola huele bien y adora el marisc	Alejandro Bárcena	169.167
Pirateer II	Francisco Javier Peinado	499.617
Rimblendén	Luis David Arranz	959.031

Estas aventuras pueden bajarse desde la página del CAAD en Internet, así como formar parte del jurado popular del concurso.

Cabe destacar que algunos nombres importantes no han podido participar por falta de tiempo u otros problemas. Sin embargo, ya se están dando los últimos retoques a las Bases para el Concurso de 1999, que mantendrá prácticamente las mismas líneas que el actual. Pronto estarán disponibles en el apartado de Concurso.

Sólo queda decir que el Concurso ha resultado ser finalmente un éxito, pues se ha localizado a nuevos aventureros, e incluso ha aumentado el número de participantes sobre la anterior edición, pese a contar ésta con prórrogas en su plazo de admisión de aventuras. Sólo podemos esperar que la edición del año que viene será un éxito aún mayor. ■

I CONCURSO NACIONAL DE DESARROLLO DE ARGUMENTOS

Por: La Redacción



diciones CAAD organiza el I Concurso Nacional de Desarrollo de Argumentos para Aventuras Conversacionales. El objetivo del concurso consiste en escribir (simplemente escribir) un argumento y guión completos para una aventura de texto, teniendo en cuenta las siguientes

BASES

- Los trabajos deben presentarse en un fichero de texto en formato ASCII (sólo texto) que no supere los 64K en tamaño.
- Una misma persona puede participar con más de un argumento si lo desea, sin existir un límite en cuanto al número de trabajos a presentar.
- Para participar basta con enviar los trabajos en papel o diskette a

Ediciones CAAD
Apartado 319
46080 Valencia

O bien mediante e-mail a caad@arrakis.es. No es preciso ser socio del CAAD para participar, ni abonar ninguna cuota.

- El texto debe incluir una descripción del mundo del juego (localización) y un guión exacto en el que aparezcan todas las acciones, objetos, personajes y lugares de que va a constar la aventura, sin excepción. El texto presentado debe ser suficiente para acabar la aventura si se utilizara como solución de la misma.
- Existirá un único primer premio: suscripción «ad eternum» al CAAD, y la materialización de la aventura por parte de un programador voluntario. Nos gustaría que la aventura fuera distribuída como dominio público; no obstante, ésta será propiedad del autor del guión, quien podrá elegir la forma de distribuirla que prefiera.

¡Esperamos vuestros trabajos! El plazo ha sido ampliado debido a la escasez de participacntes (ningún participante para ser exactos). Ahora finaliza el 1 de Diciembre de 1999, tiempo más que suficiente para todos. El jurado estará compuesto por José Luis Cebrián y Juanjo Muñoz, y los resultados se darán a conocer en el CAAD.

Los trabajos presentados seguirán siendo propiedad de su autor, este fanzine no se reserva derecho alguno de publicación o utilización de los mismos. ■



LAURA BOW
The Dagger of Amon-Ra

Por: la Redacción



aura es una joven periodista que acaba de terminar la carrera, y su padre un viejo policía al que unas cuantas personas importantes deben varios favores. Es contratada por un periódico neoyorquino de renombre, y le es asignado un caso de importancia: el robo de una daga, así que le piden que acuda a la fiesta que se celebra esa noche como encargada de la crónica rosa del acontecimiento. Pero hasta el sueño mas idílico puede transformarse en una sangrienta pesadilla. En el museo Laura conoce a unos cuantos tipos curiosos, que más que alta sociedad, son alta suciedad. Uno de ellos es asesinado con nada más y nada menos que la daga desaparecida. Obligada a investigar para el periódico, pasa la noche con algunos sospechosos, pero pronto nuevos crímenes se suceden y comprueba horrorizada que está atrapada en el museo. Laura Bow es sin duda una de las mejores aventuras que hemos jugado, tiene un ritmo trepidante, el cual se acentúa con un quinto acto sencillamente magnifico. El juego se divide en capítulos o actos como si fuese un libro, con giros imprevistos e historias paralelas. La dificultad hemos de decir que no está bien compensada pues se desarrollan enigmas muy obvios con algunos de dificultad escandalosa. Como añadido podemos morir, algo poco usual, pero que ocurre. Además de ser largo el juego (en especial el tercer acto), hemos de descifrar una pizarra completa de jeroglíficos, recoger evidencias, apuntar en una libreta (real) conversaciones, móviles y demás. Dado que el juego tiene 5 años, los gráficos están desfasados, aunque hay ilustraciones de lujo, y eso unido a una banda sonora maravillosa con un tema de Charleston cantado, crea una atmósfera digna de Agatha Christie.

Lo bueno: Un guión y un ritmo bastante bueno, además la banda sonora es de lujo y la dificultad extrema en ciertas situaciones es un añadido.

Lo malo: Gráficos desfasados, la dificultad quizá sea problema para algunos. ■

LAURA BOW

Sierra

Ambientación
Jugabilidad
Gráficos
Sonido
Guión
Valoración General

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

VELNOR'S LAIR

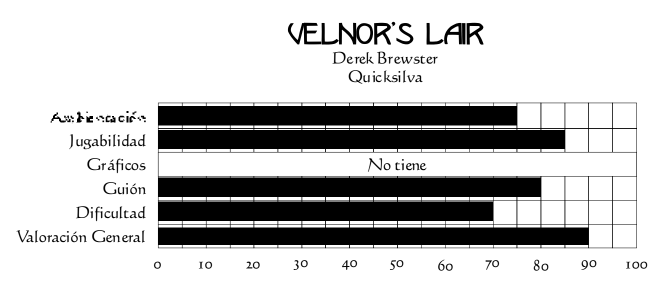
Por: El Clérigo Urbatain

Esta pequeña joya es de 1983 ¡ala!. En aquella época se comercializa-ban estos tipos de juegos en listados en basic, en libros guiados al apredizaje, repletos de lineas REM. La compania era Quicksilva, ¿os suena?. Informes que tengo me indican que el juego era de la firma «neptune», pero la versión que está disponible en la lista pone bien claro Quicksilva¿?. Está en muy en linea con los Dungeons'n'Dragons, kilometros y kilometros de subterraneos repletos de malvados trolls, fantasmas de todo tipo, gigantes, cocodrilos, momias. Definitivamente muy rico en bichos y problemas jugosos. Tambien tiene magia, dependiendo del personaje que elijamos, que afortunadamente también están disponibles una instrucciones mías, en las que pongo lo mínimo necesario para jugar.

No os dejeis engañar por su aspecto cutre y retro, probad una partida, os enganchará. En cualquier momento podeis hacer un BREAK y entrar en su listado BASIC. Parece mentira que con aquel lenguaje se hiciesen maravillas, y que hoy en día con los adelantos que hay, haya tan poca cosa buena. Naturalmente no espereis gráficos ningunos y por supuesto está en inglés. Y tiene PSIs. La mayoría enemigos, y aunque simples, sin muchas complicaciones, logran su cometido con creces. Bueno, y las rutinas de lucha, huida y persecución son buenísimas. ¡Un troll te pisa los talones!.

Es de destacar la sencillez de los comandos, que incluyen un USE común a todos los objetos, algo que ahorra muchos quebraderos de cabeza. Los problemas suelen ser lógicos, muy lógicos, pero no por ello fáciles, aunque su mayor dificultad reside en los enemigos, que si no se combaten inteligentemente nos matarán sin remedio. Y si llevas el mago o el clérigo (aparte del guerrero sin inteligencia) hay que preservar los puntos de magia, sino, serás carne para troll.

Pecado perdérselo, y tomad ejemplo de lo que es una aventura buena.■



THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Por: ?

l juego trata de un aprendiente a pirata; Guybrush Threpwood, que a toda costa quiere conseguir su reto; el de ser el gran pirata de todos los tiempos. Pero a medida que transcurra la aventura en la isla de Melee Island, se enamorará de la gobernadora Elaine Marley, habrá de encontrar tesoros, hacer combates de insultos con piratas borrachos y jodidamente cabronazos, navegar un barco que está para el arrastre, pero todo esto, no es nada comparado con el gran problema que se le avecina, LECHUK, si, si, el pirata fantasma.

Gráficos: No os creais que es una aventura con unos gráficos impecables, los gráficos son del 90-91, están muy bien si estás en el 90-91. Hay muchos detalles, paisajes que visitar... Si vais a por un juego de buenos gráficos no continuéis leyendo.

Sonido: Es una aventura de hace 6 años, y en estos últimos años, el apartado de sonido ha evolucionado muchísimo, asi que imaginad sonidos de espadas chocando que más bien parecen interferencias, sonidos simulando una caida que recuerdan a un violinista desafinando y otros muchos ejemplos. Aunque la música de Melee Island, no se porqué, al oirla ahora me recuerda los buenos momentos que pasé con esta aventura.

Guión, trama, puzzles: Yo y algunos amigos continuamos pensando (he dicho yo y algunos amigos, no vosotros) que es la mejor aventura gráfica que se ha echo hasta hoy. No quiero decir que no se hayan sacado buenas aventuras, porque las hay, pero es que al Monkey Island yo no le encuentro fallos, el guión que se desarrolla en el juego es muy bueno, hasta hace reir solo con la manera de hablar en cada situacion. A medida que vamos avanzando ocurren un seguido de hechos que introducen en el mundo de Monkey Island de tal manera que cuesta dejar de jugar. Los personaje se adaptan a las situaciones y la personalidad de cada uno es variada y creativa.

Dificultad: El juego no es de un nivel fácil, hay situaciones de bastante dificultad. Recomendado para gente con un poco de experiencia, esto no quiere decir que los novatos no puedan jugar, solo que se atascarán mas. Es muy largo y hay muchas horas de diversión. Se divide en 4 actos, todos ellos excepto el segundo son muy largos.

Mi opinión: Como ya he mencionado antes es, para mi, la mejor aventura gráfica hecha hasta ahora. Aunque el interfaz es un menu, puede usarse el teclado para activar cada opción. Hay gran diversidad de escenarios y personajes con quienes interactuar, las conversaciones no son ni muy largas ni muy cortas, dicen lo suficiente para informar y hace reir. En la actualidad fallan gráficos y sonido, pero se compensa con las divertidas situaciones en las cuales te irás encontrando y el gran numero de horas de diversión. ■



DOMINIO PÚBLICO Y SHAREWARE

Por: la Redacción

ay bastantes novedades desde el anterior CAAD en este apartado, concretamente varios juegos (incluyendo versiones Amiga de 4 títulos de Aventuras AD), una utilidad imprescindible, cuatro nuevos emuladores y un parser. Uno de los juegos de PC se trata de una nueva versión, corregida y mejorada, respecto a la presentada en el anterior CAAD, y el otro es la primera aventura que se presenta a Concurso.

Los emuladores son grandes programas, pues emulan casi perfectamente al Amiga bajo Windows 95 (el UAE), y el Spectrum (ZX32 y WSpecEm) con un intuitivo entorno. Se han incluido dos emuladores de Spectrum por la elevada calidad de ambos, de ese modo podréis comparar y escoger, aunque os será difícil, así como otro para DOS, el más reciente y perfeccionado. Por último, tenemos una utilidad, concretamente la última versión en castellano del Acrobat Reader, necesaria para leer los CAAD en formato PDF. Ojo que no sirven versiones anteriores...

JUEGOS

- Cozumel (544.300):
Versión Amiga, lista para ser jugada con el UAE.
Mejores gráficos que la versión PC.

- Chichén Itza (557.222):
Versión Amiga, lista para ser jugada con el UAE.
Mismos gráficos que la versión PC.

- El Jabato (622.304):
Versión Amiga, lista para ser jugada con el UAE.
Mejores gráficos que la versión PC.

- Hernán Cortés (parte 1:1.440.000 - parte 2:1.440.000 - parte 3: 727.144):
En esta aventura debes asumir el papel de un conquistador español, consiguiendo embarcarte en primer lugar hacia Cuba, y posteriormente a Méjico.

- La Aventura Original(498.710):

Versión Amiga, lista para ser jugada con el UAE.
Mucho mejores gráficos que la versión PC.

- La Guarida Valshar (61.669):

Estás prisionero de unos Valshar sanguinarios que van a venderte a unos monjes que harán un sacrificio contigo, asi que haz lo que quieras... (opino que deberías intentar huir y salvar la vida, pero solo es una opinión).

EMULADORES

- UAE 0.7.0 Release 1 (683.543):

Emulador de Amiga bajo Windows 95.

- WSpecEm 1.31 (849.663):

Emulador de Spectrum bajo Windows 95.

- X128 0.8 (270.822):

Emulador de Spectrum bajo DOS.

- ZX32 1.03A (489.741):

Emulador de Spectrum bajo Windows 95.

UTILIDADES

- Adobe Acrobat Reader 3.01

(parte 1:1.440.000 - parte 2:1.440.000 - parte 3:1.239.632):

Última versión del lector de documentos en PDF, formato de los CAAD en disco. Es necesaria esta versión, no funcionando las anteriores con los CAAD.

- SKC 1.0b (1.168.486):

Parser realizado por Ricardo Villalba, autor de AVENTURA EN EL SIGLO XXIV. Compatible con PAW, cuenta con entorno de programación y otras muchas cosas que debes probar.

Y pese a correr el riesgo de parecer pesado, os recuerdo de nuevo el funcionamiento de la sección: Según el número de bytes que ocupa cada programa, calculad los discos necesarios para que quepan en ellos los ficheros que deseáis, y mandadlos al CAAD incluyendo 100 pesetas en sellos POR CADA DISCO. Tampoco olvidéis indicar vuestros datos personales en la etiqueta de cada disco. En el CAAD os copiaremos lo que deseéis, y os los mandaremos de vuelta a la mayor brevedad posible. ■

SACRIFICIO POR LA HUMANIDAD

Por: Daniel Cárdenas



Si te pones a contar las más recientes conversacionales que han visto la luz últimamente para PC, posiblemente nombres la aventura que nos ocupa sin haber agotado ni tan siquiera los dedos de la primera mano. Es triste reconocerlo, pero 'Sacrificio por la Humanidad', una aventura que ya tiene sus tres añitos, está entre las aventuras más recientes... Ante esta dramática situación aventuras como ésta vienen a representar un oasis en medio de un desierto, sobre todo si la aventura en cuestión es buena, y ésta (al menos para mi gusto) lo es. Veámos que nos ofrece.

En 'Sacrificio por la Humanidad' seremos un científico en una época decadente y no muy lejana en el tiempo, año 2017. Las diferencias entre clases y el caos administrativo del gobierno han engendrado una organización violenta conocida como la Rebelión, que trata que la clase dirigente preste más atención al pueblo llano. Mientras tanto el control del primer planeta que va a ser colonizado por el hombre, Loida, es ansiado por muchos, por unas u otras razones. A partir de aquí los acontecimientos se precipitarán, y en esta aventura serás testigo y partícipe de los mismos.



A todo esto empezamos en nuestra habitación de hotel, encerrado y con un dolor impresionante en la cabeza. Y nada más empezar, el problema aventurero que se nos presenta es de aúpa... hay una bomba a punto de estallar en el armario, y no podemos salir de la habitación. ¿Alguna idea? Y esto es sólo el principio, los problemas que poco a poco se nos irán presentado son muy lógicos y muy aventureros, de los que en principio no tienes ni idea de como superar, y de encontrar la solución no delante del monitor, sino mientras reflexionas sobre ello, por ejemplo, en el autobús o en la ducha.

Pero no todo es tan bonito como parece, porque a pesar de estar magníficamente pensados y estar perfectamente integrados dentro de la propia historia y guión, algunos de estos problemas pueden resultar increíblemente costosos de solucionar a causa de que en cuanto a parseado, la aventura es más bien pobre. Faltan definir nombres y verbos

sinónimos, porque a veces aciertas a lo que hay que hacer, pero no se te entiende y decepcionado pasas a intentar algún otro método cuando realmente lo que estás probando es una idea que funciona. Otra razón que puede conducir a confusión es que, a veces, estás tratando con algo que es realmente imprescindible para la correcta resolución del problema y no cuenta ni tan siquiera con descripción propia.



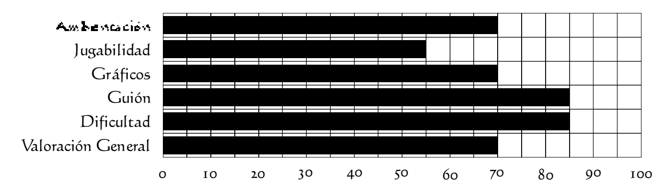
Pero no debes preocuparte, lo más grave aún no lo he comentado, aunque eso sí, la culpa de lo siguiente me temo que no debe recaer en el autor de la aventura, sino que se trata de algún oscuro bug del SINTAC, el parser utilizado, que corrompe las tablas de mensajes al cargar (o quizá al grabar) las situaciones, y que se traduce en mensajes incoherentes. Este frustrante error que a veces se da, no es propio de 'Sacrificio por la Humanidad', ya que también ha sido detectado en otras aventuras realizadas con el mismo parser: Nanuk y Hernán Cortés, por ejemplo.

Puede que este error sólo salga a la luz en determinadas configuraciones, pero está ahí y ten por seguro que si se da el caso, lo mejor que puedes hacer es salir del juego y volver a entrar (ves salvando las situaciones a menudo). Lo del bug y la dificultad para resolver esos problemas puede poner de los nervios a cualquiera, y como no te lo tomes con calma no te extrañe que acabes haciendo compañía a ese conocido colaborador del CAAD que escribe sus artículos desde el psiquiátrico...

Dejando de lado este tema, decir que los gráficos, a pesar de sus 16 colores, están a la altura de la trabajada historia. Además, la melodía que acompañará nuestras andanzas está bastante lograda y ayuda bastante a crear ambientación. A nivel técnico también citar que el comando salidas ha sido sustituido por un pequeño esquema que sale en la parte superior izquierda de la pantalla y que nos muestra gráficamente las direcciones que permiten el paso.

Para acabar aconsejar al que aún no la tenga que se haga con ella (si lo deseas la puedes conseguir en el CAAD), porque a pesar de los ligeros problemillas, resulta 100% recomendable: buen guión y una buena historia, en mi opinión de lo mejorcito visto últimamente por estos lares. ■

SACRIFICIO POR LA HUMANIDAD
Toni Barroso, Frank Jones y Sergio Llata





EUDOXIO
El Poder de la Kinbreton

Por: Dardo/LLFB

COMIENZOS

Bueno, en primer lugar decir que esta es un aventura conversacional como casi todo lo que trata el CAAD. Nuestro colega Daniel de Hospitalet de Llobregat (Barcelona) la empezó a confeccionar en el 95 y ya en el 96, a principios de año acabó la primera versión, la 0.33, aunque no se distribuyó públicamente. De aquí ha ido modificando y mejorando tanto su parser como la aventura misma pasando por casi 10 versiones más hasta llegar a ésta que es la 1.8 y la definitiva, puesto que como él mismo dice ya no piensa retocar nada más proque quiere centrarse en la segunda parte de la misma y en el nuevo parser que programará para ella.

EL JUEGO

Como es lógico el juego lo podeis sacar de la pagina web del C.A.A.D. puesto que está allí para todos los que la quieran tener.

En principio en un fichero zip que ocupa solo 188 Ks, por lo que no estamos nada en tenerla en nuestro disco duro. Y una vez descomprimida ocupa 225 Ks. en la que hay cinco ficheros, los el ejecutable, el de los datos y tres más de la historia del juego, del doc y el File-Id. Tal como dice el autor el parser usado para la aventura, aunque cortito, cumple perfectamente con su papel en esta modesta aventura. Y no creo que sea modesta, todo lo contrario, tiene un gran trabajo en todos los aspectos que se han tocado. Y debería decir también que el el 97, la versión anterior fue presentada en el Primer Concurso de Aventuras del Year Zero Club. La aventura es sólo de texto. No tiene gráficos ni ningún tipo de música o efectos sonoros. Sencillamente debemos estar para la historia y hacer nuestro movimientos.

Así de sencillo, pero desde el primer momento engancha por lo que se puede leer. Y en estos tiempos modernos, aún se sigue programando en MS-DOS y este juego también debe usarse bajo este sistema, pero desde W IN 95, no hay ningun problema de incompatibilidad y funciona perfectamente.

Finalmente decir que el juego es FREEWARE, o sea que se puede coger sin ningún problema y pasarlo a todos los amigos que se quiera, solo debemos ser lo suficientemente responsables para no tocar nada de lo hecho por el autor y dejar su obra tal cual, intacta.

MÚSICA Y GRÁFICOS

Tal como ya he dicho antes no hay ninguna de las dos cosas y esto por una parte es algo descorazonador para el que lo ve por primera vez. La música quizás sea un elemento más sobrante en una aventura conversacional, pero los gráfocos los esperas siempre y más cuando al principio del juego hay media pantalla vacia y te dices que allí, después de algunos movimientos aparecerá alguna cosa. Pero no no aparece nada. Y una vez empezamos a jugar e ir de norte a sur y de este a oeste y nos sumergimos en pleno juego, te das cuenta de que ni te has fijado en que no hay gráficos... total, para que los necesitas... El texto te absorve por completo y no te preocupas de más cosas ni las encuentras a faltar.

GUION

Quizás también sea poco original para algunos, pero a mi personalmente los mundos de Tolkien y todo eso me maravillan. No es este el caso que nos ocupa, pero tiene mucha relación. Una época lejana con Brujas, Ogros y espadas sagradas y nuestro protagonista en medio de terribles maldiciones. Un guión no Tolkiano pero si Cardeniano que te entretiene de principio a fin y te mantiene atento al nuevo texto.

AMBIENTACIÓN

No se que más decir en este apartado que debería ser como lo comentado anteriormente. La ambientación está tan lograda como el guión que ha usado para el juego. Las dos cosas están muy ligadas y siguen el mismo camino de buen juego en general. Los puzzles a resolver son lógicos. No hay cosas raras que nos puedan liar por su, digamos, tontería, todo está perfectamente pensado y meditado y se nota a la hora del juego. No ha dejado nada al azar.

DIFICULTAD

Bien, este apartado ya depende mucho de la persona que juega, de sus conocimientos en aventuras y de las muchas o pocas que se haya jugado. Creo que para una persona novata y no acostumbrada a jugar una conversacional puede resultar un poco dificil, pero al mismo tiempo es todo un reto para ella el lograr acabarsela. Para una persona más experimentada quizás no sea tan dificil de acabar, pero de todas maneras es algo complicada y se agradece, al menos para mi. Hay cantidad de cosas a hacer y mucho texto que nos explica muy bien donde estamos y que vemos, en fin, que la recomendaría para todos los aficionados al genero.

JUGABILIDAD

Repeto lo de antes en lo que se refiere a la gran cantidad de textos que hay para leer y la de cosas que se pueden hacer. La jugabilidad es muy grande y se agradece a la hora de meterse de lleno en la aventura. Quizás lo que más me ha molestado es que algunas veces hay una gran cantidad de parrafadas que tenemos que leer, pero esto queda perdonado si miramos el tema del juego y las cosas que se nos explica en estas parrafadas. Todo va muy ligado y sin ellas quizás todo en general hubiera perdido mucho. Existen muchisimas cosas



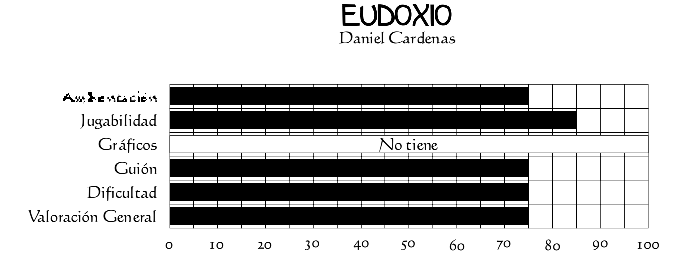
que mirar y examinar. La verdad es que es de los juegos más completos que he visto en este sentido. No paramos de descubir cosas además de que hay una gran cantidad también de localizaciones. O sea que no nos la acabaremos en 5 minutos, sino que tardaremos bastante entre pasearnos por todos los lugares que se ha inventado el autor.

PRESENTACIÓN

Cuando ejecutamos el juego desde WIN 95, para más comodidad, se abre la pantalla del DOS y vemos ya de entrada los créditos. Dandole a la barra de espacio sale una frase que ya nos introduce en el tema y dandole otra vez a la barra de espacio, empezamos el juego. La pantalla se divide en varios apartados. En la parte superior izda. veremos las salidas que tenemos y en la derecha nuestra puntuación que puede llegar al tope de 300. Cada vez que hagamos algo bien o averiguemos nuevas pistas aumentarán nuestros puntos. Y ya desde aquí hasta la parte baja de la pantalla están las líneas de texto, de coler verde, las de las salidas de amarillo y las de teclear nuestras acciones de color rojo. Cuando empezamos también veremos la opción, en el centro de la pantalla de ver el copyright del juego y la historia del mismo. Y una vez jugamos el texto va desapareciendo por la parte alta de la pantalla para ir quedando lo que vamos tecleando nosotros cada vez. Quizás el colorido le saque algo de gracia. Me refiero al colorido de las letras. A mi personalmente no me ha gustado mucho y quizás se debería haber buscado otros colores. Algunas veces molesta a la vista y otras no se lee muy bien el color rojo, pero de todas maneras no se le puede decir nada al autor porque para gustos hicieron colores... Y todo ello sobre un color negro de fondo.

CONCLUSIÓN FINAL

Y por último solo deciros que me ha parecido una aventura muy buena. Con muchos puzzles para resolver y un buen guión que la acompaña. Muchas localizaciones para examinar y un extenso mapeado. Recomendable para toda clase de jugones aventureros, por su dificultad aceptable pero aunque un poco alta invita a jugar a todos. ■



GUEMAP 0.82

Por: José Luis Cebrián

GUEMAP es un editor de mapas gráfico. Esto quiere decir que nada más ejecutarse aparece en pantalla una rejilla, sobre la que inmediatamente puedes ir creando y conectando localidades, dándoles un nombre... Todo ello bajo Windows 95 o Windows NT, como si de un Corel Draw se tratase.

Debo decir que el programa confunde un poco en su primera impresión. Aunque todas las localidades deben «encajar» en la rejilla, puedes crear tus localidades donde te plazca, sin necesidad de que cada localidad quede justo encima o al lado de otra. Para establecer las conexiones, simplemente arrastras con el ratón desde una esquina o borde de la localidad hasta el lugar adecuado de la otra. Cada localidad queda dividida por la rejilla en nueve cuadros, cada uno de los cuales corresponde a una conexión cardinal (norte, noreste, este...) que puede servir de origen o destino de una conexión.

El proceso de ir dibujando y conectando las localidades es un poco engorroso si debe ir haciéndose con el ratón, pero afortunadamente GUEMAP cuenta con un ayudante de excepción: la barra de navegación. En cualquier momento puedes escribir en GUEMAP el texto de las conexiones (en inglés), como si estuvieras jugando a una aventura de texto, y GUEMAP va creando y conectando automáticamente las localidades a tu paso o desplazándose de localidad siguiendo la conexión tecleada. Desde luego la localidad que el programa crea no siempre estará donde te apetezca, pero afortunadamente puedes desplazar las localidades arrastrándolas por el mapa con el ratón (pulsando Control). Incluso puedes marcar un grupo de localidades y moverlas a la vez, o hacer hueco en el mapa desplazando toda una parte del mismo hacia un lado, si pulsas las mayúsculas mientras arrastras con el ratón. Todos estos pequeños detalles permiten crear mapas sorprendentemente rápido, aunque dominarlos requiere acostumbrarse un poco. Se nota que el autor de GUEMAP ha utilizado su programa a fondo y añadido todo tipo de facilidades que se le iban ocurriendo.

Las conexiones pueden ser líneas sencillas, discontínuas, de una sola dirección o conexiones cortadas que no conducen a ninguna parte. Es posible poner una letra o anotación al lado de cada conexión, para distinguir entre conexiones del tipo de subir/bajar y demás. Debo decir, no obstante, que la forma de establecer estas conexiones es demasiado oscura: añadiendo símbolos como % o > a nuestro movimiento. Por ejemplo teclear «%e» añade una conexión discontínua en dirección este.

Las líneas de conexión no tienen por qué ser rectas: es posible ir añadiendo «nodos» que parten la conexión en una polilínea. No obstante estos nodos deben moverse a nuestro gusto con el ratón. GUEMAP no se quejará si una conexión pasa por debajo de otra conexión,

o incluso si pasa por debajo de otra localidad (lo cual puede resultar muy confuso). Tenemos que resolver estos casos a mano, lo cual tampoco es un gran engorro a fin de cuentas excepto en los más ofuscados laberintos.

GUEMAP está integrado con el entorno Windows, por ejemplo puedes copiar y pegar en otro programa localidades, descripciones, e incluso pedirle a GUEMAP que calcule la ruta directa entre dos localidades de un mapa y que la copie en el portapapeles.

No todo iban a ser puntos positivos. Tratándose de una versión beta hay algunos «bugs» pululando por el programa, y también le echo en falta algunas opciones importantes, como ajustar el Zoom en pantalla, un cuadro de diálogo con opciones de impresión (para poder ajustar el mapa en cuantas páginas queramos, por ejemplo), poder elegir el tipo de letra y colores del mapa (o incluso de cada localidad independientemente) y quizá lo más importante, grabar el mapa en un formato de texto compatible con algún parser o idealmente con varios de ellos. Por ahora GUEMAP es un gran programa para crear mapas de las aventuras mientras las vas jugando, y de hecho parece haber sido diseñado en especial para ello. Pero por desgracia no es tan útil, por ahora, para quienes queráis utilizarlo para dibujar los mapas de vuestras propias creaciones.

Tampoco es agradable observar la licencia de distribución del programa: shareware, es decir, de pago. Al menos las versiones beta pueden registrarse gratuítamente (aunque el autor exige que dispongamos de conexión a Internet), pero no será así con la definitiva. La versión no registrada está recortada, de forma que resulta por completo inútil (no es posible grabar ni imprimir mapas). No soy ningún fan del «crippleware», y temo que GUEMAP no tenga la utilidad necesaria como para gastar dinero por él.

En definitiva, GUEMAP es un magnífico editor de mapas que sólo pierde puntos por ser un poco incómodo de usar al principio, y por faltarle unas pocas opciones que, estoy seguro, el autor considerará añadir antes de la versión final del programa.

LAS COMPARACIONES SON ODIOSAS

No puedo resistir la tentación de comparar GUEMAP con otro editor de mapas, también para Windows, el llamado Informapper. Da la casualidad de que yo soy el autor de tal programilla, así que si consideráis la opinión un poco parcial... Pues bueno. Pero hace ya mucho tiempo que, habiendo perdido las fuentes, abandoné Informapper. Hoy día me enfrento a él como si fuera programado por otra persona.

Informapper es un programa pensado para hacer los mapas de una aventura mientras te propones crearla en SINTAC. Así, incorpora la opción de exportar a dicho parser, y las localidades tienen número y descripción, cosa que no ocurre en GUEMAP. También me parece más atractivo al poder elegir el tipo de letra, colores y Zoom mientras trabajas. La rejilla incluye el espacio donde deben «encajar» las localidades, y para crear una de ellas basta con hacer clic sobre el mismo, siendo quizá más sencillo de usar.

No obstante, creo que GUEMAP es un programa mucho más potente. Las localidades pueden marcarse en bloque con el ratón y moverse de sitio, lo cual se echaba muy en falta en el Informapper, y puede usarse el teclado para desplazarse por el mapa, como en una aventura. También permite crear conexiones y mapas con mayor libertad, aunque no con la misma sencillez. Si GUEMAP pudiera exportar el mapa en un formato legible por un parser, me quedaría con él sin ningún lugar a dudas. ■

HOLLYWOOD MONSTERS

Por: Dardo/LLFB

NOTAS

Pues quizá sea verdad que es la mejor aventura gráfica hecha en España. Los gráficos, las animaciones, la música (de La Unión), y toda la trama está muy bien trabajada y disfrutas con ella.

También es verdad que la cosa dura bastante, las 100 horas que dice en los créditos y hasta más. Te haces un hartón de ir arriba y abajo que no veas pero esto también tiene su gracia.

Si miramos el CD por dentro vemos que hay una ayuda para solucionar el juego, en forma de breves pistas... y si seguimos sin aclararnos aún hay otro texto que cuenta más detalladamente lo que hay que realizar, pero con la nota de decir que si te has leído esto ya no podrás decir que te has acabado la aventura tu solito. Pues bien, por más que os leáis estos dos textos os perdéis igual y yo me los he leído y me he quedado como al principio, o sea que casi no sirven para nada.

No se si sabréis que la banda sonora es del grupo La Unión. Según el juego es la B.S.O., pero la letra está cambiada. La del juego es para éste y la canción original es otra letra bien diferente.

La historia es descubrir los 3 trozos del monstruo de Frankenstein que han sido cortados y desperdigados por el mundo y una vez encontrados acabar con los planes de los corta cuerpos. Primero somos la reportera SUE BERGMAN y luego tomamos el papel de RON ASHMAN, que es el que casi lo hace todo, para, al final, ir intercambiando de cuerpos.

El menú es muy fácil. Con solo bajar el cursor te salen todas las opciones que tienes y el inventario, y por la derecha entras en las opciones de configuración: save, load, etc.

La instalación es super fácil y tanto podéis hacerla desde W95 como en DOS. Ya viene incorporada la opción de desinstalar, para que luego al borrarlo no quede porquería en el Win95, pero también queda en el Panel de Control si queréis sacarlo desde allí. En nuestro disco duro nos pone la cantidad de casi 70 megas.

SOLUCIÓN

- BELAIR: MANSIÓN DE OTTO HANNOVER.

Se anuncia la fiesta que se va a dar en la mansión y nuestro jefe nos encarga el reportaje, por lo que vamos hacia allí. De momento tomamos el papel de Sue, cogemos el coche con

música de La Unión, llegamos y entrevistamos a King Kong. Así empieza el juego y todo esto es la presentación, en la que no podemos hacer nada, salvo darle al ESC cada vez que empecemos para no tragárnoslo todo cada vez.

Estamos fuera de la mansión. Subir escaleras y coger el vaso. De paso miramos las 4 cosas que ya tenemos en nuestro inventario. Usar el vaso con la ponchera.

Entramos por la puerta, al vestíbulo y hablamos con Joseph, el mayordomo, de todo. En las conversaciones, a menos que no se diga lo contrario, siempre se usarán todas las frases, por orden y siempre usando la primera cada vez.

Intentamos entrar por la puerta de la izquierda, que es el salón de la fiesta pero no podemos, y por más que lo probamos cada vez salimos disparada por los suelos.

Abrir la puerta central y entrar. Estamos en el guardarropa y hablamos de todo con Charlie, el encargado de aquí. Recordad que para hablar hay que decirlo todo, empezando por la primera frase de arriba y usando luego siempre la primera frase que salga. Aprovechar para coger un trapo.

Salir y hablar de todo con Joseph. Volver a intentar abrir la puerta de la izquierda, pero seguimos sin conseguirlo. Nosotros erre que erre lo probaremos hasta que salga Frankenstein. Volver a hablar de todo con Joseph.

Subir la escalera de la derecha e ir hasta el fondo, donde nos encontramos al gorila vigilante Bruno: Hablarle todo y darle el vaso. Si nos fijamos bien, al levantar la mano para beber del vaso, vemos que lleva unas llaves en el cinturón, pero es muy rápido para cogerlas. Lo que debemos hacer es volver a por más bebida de la entrada y darle el vaso y, más o menos a la cuarta vez, que cada vez va más lento, ya le podemos coger las llaves.

Usar la llave en la puerta de la izquierda de las dos que hay al lado del gorila, para entrar en el despacho de Hannover. Mirar todo lo que podamos, coger el carbón de la chimenea con el trapo y salir.

Volver a la entrada donde, Húmero, el esqueleto bailante, no para de darle marcha a sus huesos. Esperar un rato a que acabe de tocar la música y entonces se para. En este momento «coger húmero», con lo que le cogemos un hueso de su cuerpo sin que se entere.

Bajar las escaleras hasta llegar donde hemos empezado la aventura y mirar la caseta del perro y el edificio de la derecha (la bodega). Usar el hueso en la caseta del perro.

Volver a entrar hasta Joseph, el mayordomo, mirar la libreta y coger una hoja en blanco. Volver a intentar entrar en la fiesta pero estamos en las mismas. Dentro del inventario, usar la hoja con el trozo de carbón.

Salir fuera y señalar las bodegas para ir hacia allí. No podemos porque al empezar a andar nos topamos con el Sr. Otto Hannover. Hablarle y decir la primera frase y otra vez la primera: nos da su tarjeta.

Volvemos a entrar en la mansión y subimos el primer piso para meternos por la puerta de la que ya tenemos las llaves. Una vez dentro ir hasta la otra puerta y usar la tarjeta con ella. Ahora solo tenemos que abrirla y entrar. Éste es el despacho de la secretaria (SAVE: 1). Ir a la izquierda y coger la manivela.

Salir a la habitación anterior y usar la manivela con el gramófono. Luego usar la manivela. Volver a abrir la puerta de la secretaria y entrar. Ahora vemos que la habitación ya no es tan despacho, sino que el armario se ha convertido en una cama, vamos... un nidito de amor... Mirar por la ventana y usar la armadura.

Volver a bajar fuera e intentar ir a la bodega para que Otto nos salga al paso, pero al

ver la luz en el despacho de la secretaria se larga corriendo.

Así podemos llegar a la dichosa bodega y hablamos con Franky, pero antes de que nos pueda decir nada interesante nos raptan a nosotros y se llevan a Franky.

- BELAIR: RON EMPIEZA LAS PESQUISAS.

Otra vez vemos el despacho del director del periódico «The Quill», que llama a RON, del que ya hemos tomado el papel, y nos envía a la mansión para averiguar qué le a pasado a Sue, que no aparece.

Llegamos a la mansión a la mañana siguiente. Antes de entrar miramos qué tenemos en nuestro inventario y leemos las direcciones que tenemos apuntadas en nuestra agenda.

Al subir las escaleras para llegar a la puerta de entrada, oímos la conversación que tiene el cocinero (François) con el botones. Antes de entrar coger la ponchera, al increíble hombre menguante y el limón (rodaja).

Entrar en la casa y vamos a la izquierda, al salón de la fiesta, que ya está abierto y aún quedan los últimos juerguistas. Hablar con Junior, pero no nos puede decir mucho. Hablar con en Dr. Hombremosca de todo y con el Hombre invisible, también de todo, con lo que nos da una nota, que debemos leerla. Ir un poco más a la derecha y hablar de todo con Quasimodo y con Spences (cuando está visible...). Y más a la derecha coger el micrófono y míralo desde el inventario, con lo que sacamos un imán. También coger el pie del micro. Ir a la puerta del fondo, que no podemos abrir y mirar el cartel que hay colgado. Salir al hall y entrar en el guardarropa para hablar de todo con Charlie y coger el maletín.

Salir fuera del edificio e ir a la bodega (que ahora ya no se llama bodega sino edificio). Mirar el aparato roto, usar las dos palancas para ver cómo funcionan y mirar el raíl.

Volver a la casa, hasta la sala de la fiesta e ir todo a la derecha hasta quedar debajo del fantasma. En el inventario abrir el maletín de Jack el Destripador. Usar el serrucho con cadena de fantasma. Ahora ir a la izquierda hasta el hombremosca. Si nos fijamos, cada vez que mueve el brazo vemos que asoma un papel por su bolsillo. Cogerlo cuando levanta la mano y mirar lo que dice cuando lo tengamos en el inventario.

Ir al guardarropa y darle el papel (es un ticket) a Charlie, que nos entrega un paquete. En el inventario lo abrimos y tenemos dos aparatos inventados por el hombremosca, uno que hace tormentas y su mando a distancia. (SAVE:2).

Salir al vestíbulo y coger el globo de debajo de la mesa. Salir fuera y usar el algodón con el plato sucio, con lo que obtenemos un algodón lleno de grasa.

Bajar las escaleras y vamos al edificio de al lado. En el inventario usar el pie del micrófono con el algodón lleno de grasa. Usar todo eso en el raíl del techo. Usar palanca de la izquierda, luego la de la derecha y por último usar las cadenas con el gancho.

Volvemos a la casa y entramos al salón de la fiesta para ir hasta Quasimodo y hablarle de todo.

Otra vez salimos y vamos a la bodega y, con la ayuda de Quasimodo podemos levantar la reja. De abajo de esta coger la cinta de Sue. En nuestro inventario usarla en magnetofón. Ahora usar el magnetofón para oír lo grabado.

Volver a la mansión, afuera y salir de ella por la izquierda, por donde pone coche (Izquierda abajo). Ahora nos saldrá la agenda y escogeremos una dirección a la que ir. Así, a partir de ahora, nos desplazaremos desde un lugar a otro. Elegimos ir a Casa de Drácula.



- TRANSILVANIA: EL CASTILLO DE DRÁCULA.

Llegamos al siniestro castillo y una especie de Van Helsing (el profesor Hecker) nos avisa del peligro que corremos. Hablarle de todo. Mirar el foso y el puente levadizo.

Señalar el foso y ir a él varias veces, hasta que nos zambullimos en las aguas. Salimos a una especie de cueva y subimos por las escaleras, pero la puerta cerrada que hay justo arriba no se deja abrir. Salir por donde hemos venido y volver al mapa (direcciones).

- BELAIR: DE NUEVO EN LA MANSIÓN.

Entrar, y en el vestíbulo mirar la estatua, usar el bisturí en el cordón y cogerlo.

Entramos en nuestro inventario y abrimos la cartera, con lo que sacamos varias monedas. Y también abrimos el magnetófono para sacar la cinta de Sue. (SAVE: 3). Salir fuera, ir hasta el coche y en el diario elegir la casa de Frankenstein.

- SUIZA: LA CASA DEL DR. FRANKENSTEIN.

Abrir la puerta de la primera casa que aparece y entrar. Hablar de todo con Igor. Ir a la sala, mirar libros y globo terrestre y usar los tres botones para ver que hacen.

Volver al recibidor y salir. Ir al bosque y entrar en la cabaña. Hablar con el ciego, coger la varita y el salero. Salir fuera: coger el palo y mira el árbol.

Ir a camino y hablar con niña: todo. Al final, al pedirle una margarita, insistir 1000 veces hasta que le damos una patada, asqueados, y la podemos coger (la margarita).

Volver al camino y aquí tomar el camino hacia abajo y salir. Estamos en la pantalla del principio y vemos un molino a lo lejos. Señalar allí para ir hasta él.

Una vez en el molino coger la maza que está a la izquierda de los sacos. Volver a hablar con el ciego, y salir para otro lugar...

- BELAIR: EL REGALITO DE JUNIOR.

Entra en la mansión e ir a la sala de fiestas. Ir donde está Junior, que se da contra la pared y darle el salero. El nos da el revientacráneos que lleva en las manos.

- TRANSILVANIA: POR FIN EN EL CASTILLO.

Nos tiramos al foso para entrar por el túnel y usamos el revientacráneos en la puerta sobre la escalera. Ahora usamos la escalera y podemos subir.

Estamos en las mazmorras del castillo. (SAVE: 4). Mirar la Dama de Hierro. Salir por el centro del lugar (al corredor). Coger el candil y salir al balcón para mirar el saliente.

Volver a entrar, bajar y salir usando la escalera, para entrar en la gruta y largarnos con el coche.

- EGIPTO: VISIÓN GENERAL.

Hablar con mercader de azul. Hablar con el otro de todo. Izquierda e ir a pirámide y bajar por la rampa. Hablar de todo con la princesa Amesis. Volver a la entrada de la pirámide y examinarla. Usar la anilla para entrar. Hablar con la Momia de todo. Al final nos enseñará su tesoro.

Volver al mercado y de aquí ir a lo lejos, hasta la esfinge, donde miramos su pata. Salir por la derecha e ir a la avioneta por la derecha también.

- ESCOCIA: VISIÓN GENERAL Y TRABALENGUAS.

Hablar con el pescador que nos hará unas preguntas tan estúpidas que no acertaremos ni una, ni de milagro...

Pero como somos muy tozudos lo volvemos a intentar armados de paciencia. La gracia de todo esto es ser muy rápido y anotar todos los nombres que dice, menos el último que es la pregunta. Ahora mirar las respuestas. Solo se debe comparar los nombres que nos ha

dicho con las respuestas y el nombre que coincida en la misma posición será el correcto. Lo hacemos así las tres veces y conseguimos saber los ingredientes: un chorrito de leche, tres dedos de grog y media botella de buen whisky escocés. Pero ojo, cada vez que lo intentemos de nuevo, los nombres cambian, o sea que es aleatorio y serán siempre diferentes.

Ir a lo alto del acantilado y llegarse hasta el nido. Intentar coger el huevo, pero no podemos llevárnoslo y lo volvemos a dejar donde estaba. Salir para el hidroavión.

● HOLLYWOOD: ESTUDIO R.K.O.

Entrar por la puerta de la derecha y nos largan. Mirar cartel. Ir al buzón de arriba y mirarlo. Abrir la puerta, entrar y hablar con la secretaria (Taffy). Nos deja pasar para hablar con Hannover de todo. Otra vez fuera, todo menos la primera. La segunda vez también todo menos la primera. Esperar que deje la lupa sobre la mesa y cogerla. Coger también el paraguas de la puerta de la derecha. Salir, bajar y largarse por la derecha.

● TRANSILVANIA: PASEANDO POR EL CASTILLO.

Meterse por el foso, subir la escalera y ya estamos en las mazmorras. (SAVE: 5). Mirar bien la Dama de Hierro: arriba, a la derecha, tiene un agujero. Usar el palo allí. Usar la palanca improvisada que hemos hecho y la Dama se cierra, y, de delante, cogemos la cuerda.

Salir por el corredor y volvemos a subir al primer piso para salir al balcón. Dentro del inventario usar el cordón con la cuerda. Ahora usar la cuerda larga en el saliente que tenemos justo sobre nuestra cabeza. Usar la cuerda cuando esta atada y, haciendo de tarzán aterrizamos en una habitación.

Es la de la vampiresa Sherylin. Hablarle de todo y coger el frasco (es de perfume). Derecha, abrir la puerta y salir. Vemos que estamos en el primer piso del castillo y tenemos una vista de todas las puertas. Acabamos de salir de la de la izquierda Tenemos dos puertas más enfrente y una entrada a la derecha, al fondo.

Ir a la puerta izquierda que tenemos enfrente, abrirla y entrar. Ésta es la habitación de una vampiresa gorda, llamada Gwendolyn. Hablarle de todo. Coger la botella de la estantería (es aceite) y usar bisturí en el trozo de carne de la derecha, con lo que cogemos un buen filete.

Salir, abriendo la puerta, y fuera, ir justo en el ángulo de la derecha, al fondo. Esta es la sala de estar o salón del conde.

Mirar la estantería, el trofeo y la base de éste. Intentar abrir la base y aparecerá Drácula para pararnos. Aprovechar para hablarle de todo.

Salir por la derecha al corredor y salir fuera por la puerta central que vemos abajo. Estamos en el patio del castillo: coger paja y usar rueda (la de la puerta, que bajará el puente levadizo de la entrada).

Salir por el puente levadizo y vemos que nos hemos cargado el pobre profe. Cogerle el objeto brillante (es el Camafeo de Samarkanda) y coger la postal, que realmente no la cogemos, pero nos sirve para anotar una nueva dirección.

● AUSTRALIA: LAS MINAS.

Llegamos a unas excavaciones en las rocas que tienen muy mala pinta y, por fin estamos frente a la entrada de la mina (SAVE: 6). De momento entramos en el túnel, para ver que hay, pero al rato salimos porque nos perdemos.

Miramos el sistema de agujas y apretando en los agujeros vacíos vemos que las agujas cambian de posición. Si calculamos todas las posiciones vemos que son nueve: izquierda arriba y derecha arriba, centro y abajo, izquierda centro y derecha arriba, centro y abajo y, por último, izquierda abajo y derecha arriba, centro y abajo.

Por tanto deberemos poner las agujas en las nueve posiciones y usar la vagoneta, en la que entraremos y nos llevará al lugar donde hayamos elegido. Pero ojo, en cada lugar hay una cosa y movimientos que se deberán hacer, pero también cambia aleatoriamente cada vez. Por tanto a lo mejor os explico un sitio y os sale otro, pero no os preocupéis que os los explico todos y aunque cambie sabréis qué hacer en cada uno de ellos.

Recordad que cada vez deberemos usar las agujas y usar la vagoneta para entrar en la mina respectiva, y que para salir de ellas también debemos usar la vagoneta.

Izquierda arriba, derecha centro: llegamos a un muro de roca: coger piedra (pedrusco), usar grieta y usar globo en grieta.

Izquierda arriba, derecha arriba: llegamos a una pantalla con dos cascadas y una laguna subterránea (nosotros entramos y salimos por arriba a la izquierda). Usar ponchera en cascada de arriba.

Izquierda arriba, derecha abajo: llegamos a dos puertas con dos luces en el centro y una caja de TNT. Coger mechero, mirar TNT (no lo podemos coger) y mirar pala (no la podemos coger).

Izquierda centro, derecha abajo: pasamos por una especie de calavera con guadaña, pero no paramos y volvemos a salir.

Es el Trofeo pero, por ahora, la vagoneta no se para allí.

Izquierda abajo, derecha abajo: Llegamos a un minero excavando, que nos parece familiar (sale toda la familia...). Hablarle de todo, mirar caja y coger el calcetín viejo. Mirar otra vez la caja y coger la llave. Usar la varita en la del minero, para darle el cambiazo, cuando éste la tenga a la izquierda.

Izquierda abajo, derecha centro: llegamos a dos vías y una caseta a la derecha. Mirar algo colgado, con lo que cogemos un gorro de aviador. Coger la pala de la izquierda Ni mirar la caseta que no la podremos abrir.

Izquierda abajo, derecha arriba: llegamos a unas escaleras y arriba vemos como una sala de estar arriba. Subir escaleras (ir a escaleras). Hay una puerta que cierra la puerta de entrada a la que llamo sala de estar. Usar la llave que tenemos en la puerta (esta algo más arriba pero no la vemos (SAVE: 7). Una vez arriba, mirar libro y cogerlo. En nuestro inventario abrir el libro, con lo que sacamos una carta (sobre). Mirar el sobre y abrirlo: mirar carta y papiro.

Izquierda centro, derecha arriba: Llegamos junto a un par de boy scouts femeninos. Coger la araja de cartas pero no nos dejan. Hablar de todo con las dos. Para salir, la vagoneta está a la izquierda.

Izquierda centro, derecha centro: llegamos a un ascensor y vamos hasta él. Usar el botón de arriba y llegamos al salón del HombreLobo. Coger las pinzas y usar la coctelera. Para usar la coctelera, con la palanca de la izquierda elegimos la bebida, y con la palanca de la derecha lo echamos sobre la copa que hay debajo. Debemos elegir y poner en la copa: leche, grog y whisky. Y dejamos el cóctel donde está. Volvemos al ascensor y apretamos el botón del centro, para llegar a una pantalla con un jacuzzi, en la que el HombreLobo se está bañando muy bien acompañado. Hablarle de todo. Volver al ascensor y apretar el botón de abajo.

Ir a la vagoneta y salir de las minas y del país.

- HOLLYWOOD: DE RECOLECTA.

Intentar entrar en el estudio 1, pero nos vuelven a echar, pero gracias a nuestros dos intentos, podemos coger una película junto al camino. Subir la escalera y usar las pinzas con el buzón. Así cogemos un folleto de publicidad que miramos desde nuestro inventario.

- AUSTRALIA: HACIENDO FELIZ AL HOMBRELOBO.

Usar la vagoneta, puesto que las palancas siguen en la última posición (izquierda centro y derecha centro), para llegar a la casa del HombreLobo. Usamos el ascensor apretando el botón central: darle la película al HombreLobo. Usar el botón superior: usar película en proyector. Cuando viene el HombreLobo y se queda embelesado viendo la película, usar el botón central del ascensor para ir al jacuzzi. Aquí: coger calzoncillos, espejo y frasco (es un tratamiento capilar). Usar botón inferior del ascensor y volver a la entrada de la mina.

Fuera, debemos usar las mismas palancas que usamos para ir a ver a las boyscouts femeninas (izquierda centro, derecha arriba) y nos metemos en la vagoneta. De nuevo con ellas les damos los calzoncillos (a cualquiera, por ejemplo a Vanessa), por lo que nos dan la baraja de cartas. Y salir ya de las minas.

- SUIZA: PREPARANDO UN POTECILLO.

Ir al bosque y usar el folleto (de adelgazamiento) con el árbol, el de la resina. El folleto lo seguimos teniendo en el inventario pero ahora está pegajoso y a punto de ser enganchado en cualquier sitio. En nuestro inventario usar el folleto con el pote de tratamiento capilar. Salir por el camino (abajo centro) y igual en la siguiente pantalla.

- TRANSILVANIA: VISITANDO A LA GENTE DEL LUGAR.

Esta vez ya podemos entrar por el puente levadizo, que ya está abierto. (SAVE: 8). Ir al interior del castillo y subir a puerta arriba izquierda Abrir la y entrar.

Coger el cuadro pequeño, hablar con Sherilyn de todo. Jugamos y lo perdemos todo. Usar espejo en alcayata y volver a hablarle para volver a jugar (2). Ahora ganaremos su camisón. Hablarle: 1, 1 y 2, para seguir insistiendo y a ver si podemos conseguir que se saque alguna cosita más (o la única que le queda...), pero no hay forma. Cada vez que elegimos la última opción, o sea la 2, misteriosamente el cursor baja hasta la tres y de aquí no salimos (que mala leche que tienen estos programadores...).

Salimos y vamos al ángulo del fondo, entre el centro y la derecha, para entrar en el salón del Conde. Intentar abrir la base del trofeo para hacer aparecer a Drácula y darle el tratamiento para adelgazar.

Salir, bajar y salir fuera del castillo. Junto al tipo aplastado por el puente podemos coger el pastillero, que al abrirlo dentro del inventario sacamos unas píldoras.

Volvemos a entrar y a subir al primer piso y vamos a la habitación de Gwendolyn (la puerta izquierda del frente). Usamos las píldoras en la comida y nos largamos del castillo.

- EGIPTO: MÁS VUELTAS POR EL PAÍS DEL NILO.

Le damos el camisón al mercader de la derecha por lo que nos da algo de dinero. Hacemos lo mismo con el calcetín y nos forramos más. Hablamos con el mercader de la izda: 2 (conjuro

resurrección) y 2 (me lo llevo). Así cogemos un pergamino. Volvemos a hablarle: 1 (flor del Nilo) y 2 (me lo llevo). Ahora nos da unas semillas.

Vamos hasta la esfinge y usamos la pala en su pata llena de arena, la que está más a la derecha. Mirar hendidura y montículo de arena. Usar semillas en la montaña de arena y la ponchera también aquí y coger la flor del Nilo.

Volver al mercado y de aquí, bajar a la piscina. Ir hasta colocarse delante de las dos fieras (?) y hablar con la faraona: 2 (comida tigre) y 3 (adiós).

Darle el filete al tigre. (SAVE 9).

- TRANSILVANIA: EN BUSCA DE MÁS FILETES.

Vamos hasta la habitación de Gwendolyn (que ya está sobando) y usar el bisturí en la carne. Dentro del inventario usar el pedrusco en el filete.

- EGIPTO: SALVADOS DEL LABERINTO.

Volver a la piscina con el tigre y usar el filete «durillo» en él. Coger el diente que se le cae. Ir a la esfinge y usar el diente de tigre con la hendidura: se abre un pasadizo por el que entramos. Usar aceite en candil, en nuestro inventario, mirar la losa y mirar el mural, que es un jeroglífico. Usar el papiro con el mural. Aquí si que ya no os puedo ayudar en nada. Ya os imagináis que debemos poner el puzzle bien, según la foto del escarabajo que tenemos al lado. Es bastante fácil, no os preocupéis y además, cada vez que movemos una pieza y es correcta, se queda de un color más oscuro y ya no se puede mover. Lo mejor es ir poniendo las piezas por orden, todas en la primera casilla, todas en la segunda y así hasta lograrlo. Repito, no es nada difícil.

Una vez lo hagamos conseguido, aparecerá un escarabajo luminoso, que nos guiará a través de un largo laberinto, y lo único que tenemos que hacer es seguirlo sin perderlo, pero tampoco va tan rápido y nos espera, o sea que tranquilos en esto también.

La sala en la que llegamos es un lugar con dos columnas. El escarabajo se esconde y se abre una nueva puerta. (SAVE 10). Atravesamos ésta nueva puerta y encontramos a otro que nos resulta conocido, a Gunther. (Será que todos los abuelos están emparentados!). Hablar con él de todo, usando la primera frase siempre. Volver a hablarle: 3 (se que significa), 1 (gran patraña), 2 (palmera invertida) y 1 (no peligro de salir). Le convencemos, sale y oímos un estruendo. Salimos detrás de él y vemos que una gran piedra lo ha aplastado. Aprovechamos para cogerle la navaja y volvemos a entrar en la cámara de antes. Mirar el sarcófago abierto, usar la lupa con él, (así cogemos un pelo de la princesa), mirar sarcófago de la izquierda y usar su bastón.

Subimos como con una especie de ascensor hasta una nueva localidad, el altar de Karnak. Ir hasta el altar y usar pergamino con él. Hacemos una invocación y... la princesa se convierte en un esqueleto que se derrite. Salir por la entrada y volvemos a bajar. Ir a la puerta y salir por la otra, al laberinto, pero como ya se supone que nos lo sabemos, no hace falta hacer nada y salimos de él sin problemas. Ir a las escaleras y salir fuera.

Volver a la piscina y coger la pamela y las gafas de sol. Otra vez vamos a la pirámide y entramos usando la anilla. La Momia nos agradece el favor que le hemos hecho librándole de su esposa y se va. Coger el bastón de Ra y usarlo. Así podemos entrar en la Cámara del Tesoro, en la que abrimos la base del trofeo y conseguimos las piernas de Franky. Salimos y vamos hasta el avión para ir a un nuevo lugar.

- TRANSILVANIA: MAS TROZOS DE FRANKY.

Ir hasta la habitación de Gwendolyn, que sigue durmiendo. En el inventario tenemos una navaja de las de los mil usos. Cada vez que la abrimos y cerramos sale una cosa diferente. Pues bien, ir abriéndola y cerrándola hasta que tengamos el cuchillo. Y con él usarlo con el madero para hacer una estaca.

Usamos la estaca en Gwendolyn que desaparece. Coger el ataúd (todo, enterito...) y veremos una animación en la que damos un cambiazo de ataúdes. Salir y entrar en puerta de al lado. Usar camafeo en el órgano. (Nos escondemos, Drácula se larga y volvemos a salir).

Salir y entrar en la sala de la derecha, abrir la base del trofeo y coger el tronco y los brazos de Franky.

- AUSTRALIA: EL ÚLTIMO TROZO DE FRANKENSTEIN.

Usar el sistema de agujas para llegar a la casa del HombreLobo. En mi caso: izquierda y derecha en el centro. Usar el tercer botón del ascensor y entrar. Usar el pastillero con la copa en la que hemos preparado el Nessie Boom. En nuestro inventario usar el imán en el pastillero, que ahora ya es un pastillero bomba. Salir de la habitación, darle al primer botón del ascensor y salir de la mina.

Usar el sistema de agujas (izquierda abajo y derecha abajo), para llegar hasta Karl, el minero. Usar pastillero bomba en su pico. Salimos a toda prisa y todo explota.

Volver a coger la vagoneta y volver a ir allí para ver lo que ha pasado. Cogemos el diamante y vamos hasta el boquete. Abrimos la base del trofeo y cogemos la cabeza de Frankie. (SAVE: 11). Salir por el boquete, usar vagoneta, salir y largarse del país.

- HOLLYWOOD: MACHACANDO A HANNOVER.

Subir y entrar por la puerta del despacho de Taffy. Usar la margarita con la máquina del café y hablar con ella: 1 Ver a Hannover. Entramos en el despacho de este, que pide un café y se tiene que largar corriendo al water... Aprovechamos para coger el saxofón y mirarlo desde nuestro inventario.

- AUSTRIA: REGALITO PARA EL CIEGO.

Ir a la casa del ciego y darle el saxofón. (Mirad que el diario de arriba se va moviendo hasta la ventana...). Usar la paja con la chimenea. Salir y coger el diario y míralo. Escuchar y leer toda la historia. Volver atrás y entrar en la casa del Dr. Frankenstein e ir todo a la izquierda hasta el despacho.

Mirar los cuatro cuadros o diplomas y anotar las fechas. Usar los botones de la bola del mundo por este orden: Izquierda: 5 veces, derecha: 2 veces, izquierda: 3 veces y derecha: 4 veces. Ahora usar el botón rojo del centro y se abre la puerta secreta que conduce al laboratorio. Pero que dejamos la exploración para otro rato.

- BELAIR: LAS BABAS DEL HOMBRE MOSCA

Ir hasta donde está el hombremosca y usar el frasco de perfume en las babas de mosca, para cogerlas.

- AUSTRIA: EL MOLÍNO.

Una vez llegamos a la primera pantalla señalar el molino, para llegar a él. Subir la escalera hasta arriba y usar el frasco de babas de mosca con la piedra. Así logramos que el molino funcione.



Bajar la escalera e ir a la primera pantalla. Desde aquí ya vemos que las aspas giran normalmente. Usar el paraguas en las aspas del molino aunque esté muy lejos. Así subimos a lo alto del molino por la parte de fuera.

Usar el artilugio del Dr. Mosca y lo dejamos allí. Para salir solo debemos señalar el suelo.

- ESCOCIA: EL PAJARITO.

Subir al nido donde está el huevo, en lo alto del acantilado. Coger el huevo y dentro de nuestro inventario usarlo con el gorro de aviador. Así nace el bicho. Coger la cáscara de huevo. (SAVE: 12).

- TRANSILVANIA: COSAS QUE NOS FALTAN.

Al escoger esta opción oímos la conversación de «los malos» y nos enteramos de algunas de sus intenciones. Entrar por el agua hasta las mazmorras. Justo a la derecha del esqueleto central que está de pie, en el suelo, coger un hueso.

Salir por la escalera y entrar en el castillo por la puerta. Ir a la habitación de Gwendolyn y coger la gominola que está en el suelo, a la derecha del todo.

- SUIZA: PRIMER INTENTO.

Ir al bosque, ir al camino y llegar al río: usar jeringuilla en planta. Volver al principio y entrar en la casa del Dr. Frankenstein y todo a la izquierda para bajar al laboratorio, por la puerta secreta, que aún está abierta.

Abrir el cajón y mirarlo: coger aguja e hilo quirúrgicos. Usar la cabeza de Franky: con esto hacemos que coloque las 3 piezas y las cosa con la aguja e hilo.

Ir a las cubetas de la izquierda y usar en ellas: gominola, jeringuilla, hueso, cáscara de huevo y rodaja de limón. Usar el control remoto del inventario: aparece una gran tormenta, los rayos... y Frankenstein sube por las poleas como en la peli... Pero... todo falla, algo le falta... hemos olvidado el cerebro.

- BELAIR: A POR EL CEREBRO.

Entrar en la casa e ir hasta el salón de la fiesta. Antes de entrar recordamos las palabras del cocinero...

Ir todo a la derecha hasta la puerta que siempre estaba cerrada y que ahora esta abierta para nuestra alegría, y podemos entrar. Hablar con el cocinero, François, de todo. Usar el globo inflado de gas. El cocinero se asusta y se larga, dejándonos solos.

Entrar en la despensa, usar el interruptor de la izquierda de la puerta y coger el objeto envuelto en un trapo.

- SUIZA: FRANKENSTEIN RENACE POR FÍN.

Bajar al laboratorio y usar el cerebro. Usar el control remoto de nuestro inventario para provocar otra tormenta (usamos al mismo tiempo la palanca).

Al final esta vez lo logramos y Franky revive y nos puede contar su historia. Y mientras tanto... vemos otra conversación de «los malos» que ya están super cabreados...

- HOLLYWOOD: CAMBIO DE IDENTIDADES.

Aparecemos aquí, por las buenas, después de revivir a Franky. (SAVE:13). Entrar en el estudio 1 de la derecha. Al fin podemos colarnos... Coger el bote de pintura. En el inventario poner la navaja en posición de lima y cortar los alambres, que los cogemos.

Salir e ir a la puerta de la casa que se ve al fondo, que, también, por fin, está abierta. Resulta que es un museo de figuras de cera de todos los monstruos de las películas. Hablar de todo

con el guardia. En el inventario poner la navaja en la posición de alicates. Usar la navaja con los alambres y hacemos una ganzúa.

Vamos a la derecha, a las dos puertas y usamos la ganzúa en la puerta de la izquierda Bajamos a una especie de sótano. Ir al fondo y mirar por la última puerta. Hablar con Sue y darle la navaja y el bote de pintura. Todos estos intercambios y los posteriores estarán animados con toda una sarta de insultos... Hablarle otra vez y decirle la primera frase.

Ahora tomamos el papel de Sue. Ponemos la navaja como un destornillador y lo usamos en la placa del centro. Vamos todo a la izquierda y ponemos la placa en la ratonera que vemos en la pared. Puede que la rata este dentro, pero si esperamos un momento se asustará y saldrá. Usar pote de pintura con placa y coger la rata medio atontada. Volver a la derecha y de al lado de la puerta coger el póster (y mirarlo). Darle a Ron: el póster, la rata y la navaja. Hablarle y volverle a decir la primera frase para cambiarnos de personalidad. (SAVE: 14).

Ron sale y va al despacho de Taffy. Al llegar la oímos hablar por teléfono. Darle la rata y a la que se va cogerle el bolso. Entramos en nuestro inventario y abrimos el bolso: tenemos el pase de Taffy. Mirar póster, poner la navaja en la posición de tijeras, usar la navaja con el póster y usar la foto con el pase de taffy. Mirarlo.

Salir y volver al museo de cera. Darle el pase trucado al guardia e ir a la izquierda Ir todo a la izquierda hasta las escaleras y subir hasta ver a Charlie con el que hablamos de todo.

Salir y volver al despacho de Taffy: mirar la agenda sobre la mesa y usar el teléfono. Cuando salimos de aquí ya podemos coger el paquete que un mensajero nos ha dejado delante de la puerta. Cogerlo y mirarlo.

Otra vez al museo y hasta Charlie. Darle el sobre de Billy, con lo que se irá corriendo. Coger el maletín. Bajar hasta la puerta de la izquierda en la que tenemos que usar la ganzúa, como antes. Todo a la izquierda hasta Sue. Darle el maletín y decirle la primera frase. Volvemos a ser Sue y nos seguimos insultando todo el rato. Abrir el maletín y tenemos un pintauñas multicolor. (SAVE: 15).

Hablar con Ron: cuatro veces la segunda frase, para que se esconda. Usar el pulsador de al lado de la puerta y hablar con el guardia: 5 (un favor) y 5 (pintar uñas). Ahora pasamos a ser Ron. Subir al piso de arriba y usar el diamante en la vitrina del jugador de béisbol, con lo que cogemos la pelota. Volver a la puerta izquierda, abrirla con la ganzúa y bajar. Entrar en la celda de Sue, que está abierta y usar la pelota de cera con el guardia.

- HOLLYWOOD: FINAL.

Al intentar salir, los dos «malos», que son Hannover y Karlof, nos pillan in fraganti y aparecemos no sabemos donde, atados a unas columnas. Los dos «malos» nos explican sus siniestros propósitos. Se enrollan la tira hasta que pasan por una palanca encallada y cogemos otra vez el dominio del ratón en el papel de Ron.

Esperar que hablen sobre la palanca atascada y siempre en esta frase, clickear y aparece el increíble hombre menguante que nos desata.(SAVE: 16). Y volver a esperar que hablen de la palanca para usar la cuerda.

Los pobres se largan como pueden, desatamos a Sue... fundido en negro y animaciones finales que mediante las noticias de los periódicos leemos como acaba todo.

Otra vez en «The Quill», nos felicitan por nuestra labor y seguimos discutiendo... continuará???... Todo lo parece indicar, y la verdad es que ha sido muy divertido.

Y las divertidas animaciones finales van seguidos por los créditos mientras oímos la canción de La Unión. ■



ENTREVISTA A RICARDO VILLALBA

Por: Daniel Cárdenas

¿Cuándo y cómo entraste en contacto con la aventura?

Supongo que al igual que muchos fue a través de la revista microhobby. En principio me pareció curioso que en algunos juegos como Don Quijote, en lugar de matar a todo bicho viviente con el joystick, hubiera que teclear órdenes y que el ordenador te respondiera. Luego llegó la sección de Andrés Samudio, recuerdo un reportaje muy gracioso llamado algo así como «¿Son perjudiciales las aventuras para la salud?». Pero lo que más me metió en el mundo de la aventura fueron los comentarios acerca de los parsers existentes, es decir, el hecho de que cualquiera pudiera crear su propia aventura usando un lenguaje, en teoría, bastante sencillo.

¿Cuál es tu conversacional preferida? ¿Y gráfica?

En principio tengo que decir que he jugado muy pocas aventuras, que recuerde he jugado a Don Quijote, Carvalho, la aventura original, la aventura espacial, etc., pero la aventura que más me ha gustado ha sido Cozumel. Como curiosidad puedo decir que a una de mis hermanas que no le gustan para nada este tipo de juegos, Cozumel le encantó. En cambio, los templos sagrados es la aventura que menos me ha gustado. En cuanto a las aventuras gráficas todavía no he podido jugar a ninguna, sólo he visto las demos de Hollywood Monsters y Broken Sword II, que son técnicamente impresionantes.

¿Es 'Aventura en el S.XXIV' tu primera aventura, o habías hecho algo antes?

No, antes había hecho Alerta Ovni para el concurso de Microhobby, bastante más sencilla que la aventura en el siglo XXIV, pero aprendí mucho haciéndola.

¿Cuál fue tu reacción al saber que habías ganado el concurso?

Primero de sorpresa, porque jamás se me pasó por la cabeza que mi aventura podría ganar ningún concurso, ten en cuenta que sólo disponía de un ordenador con tarjeta CGA y sin disco duro. O sea que mi aventura no iba a ser técnicamente muy buena, pero al menos tenía una «excusa» para intentar pasarla del spectrum al PC, mi objetivo fue llegar hasta donde mi ordenador me permitiera. Yo pensaba que cualquier aventura con un buen argumento y con unos gráficos correctos la superaría fácilmente, y que la aventura ganadora tendría que superar a todas las aventuras realizadas hasta entonces (y los parsers dsponibles creo que lo permitían). Si no ha sido así, es por que la o las personas capaces de hacerlo abandonaron el concurso. Y precisamente mi segunda sorpresa vino, cuando tras leer más

detenidamente la carta, me di cuenta de que SÓLO hubo 5 participantes. La verdad es que esperaba que participaran bastantes más de los que lo habían hecho en el concurso de microhobby.

¿Has visto alguna de las otras aventuras que participaron?

Todavía no, pero espero probar todas aquellas que finalmente sean de dominio público.

¿Se te ocurre alguna razón que pueda explicar que de 82 peticiones iniciales para entrar en el concurso, al final tan solo acabaran participando 5?

Bueno, puede ser que pensaran como yo en lo referente a que la aventura ganadora además de tener un buen argumento, debía ser muy buena técnicamente, es decir gráficos, animaciones, sonido, música, etc., además una aventura no se hace en dos días, lleva mucho trabajo y puede que se desanimaran. Por otra parte, creo que faltaba ambiente aventurero. Me explico, durante el concurso de microhobby en la sección del mundo de la aventura se iba haciendo un seguimiento del concurso, con las aventuras analizadas, se publicaban trucos, etc. En cambio, durante el periodo de este concurso coincidió con el retraso más largo del CAAD. Puede que todas las circunstancias juntas hicieran abandonar a algunos, lo que no me explico es que esos «algunos» fueran más de 70.

¿Estás al tanto del mundillo aventurero?

Estoy al tanto a través del CAAD y parece que se avecina una «revolución» de la aventura a través de internet. Pero de momento, eso me pilla en fuera de juego.

¿Cómo ves el futuro de la aventura?

Creo que en estos momentos sería importante contar con un buen número de aventuras de dominio público y animar a la gente a crear sus propias aventuras. Si más adelante se pudieran realizar aventuras técnicamente similares a las gráficas (con animaciones, música, etc.) que pudieran llamar la atención del gran público, quizás la aventura conversacional volviera a ser lo que fue.

En los créditos de la aventura aparece tu hermana Elvira como colaboradora. ¿Nos podrías decir qué papel exacto realizó?

Mi hermana fundamentalmente probó la aventura muchas, muchas veces, no sólo en busca de fallos sino para aportar ideas, además escribió la descripción de algunos personajes y algunas conversaciones con ellos. Por cierto, ella ya me comentó el fallo del poco tiempo que hay al principio para examinar, etc., pero no quise cambiarlo ya que muchas acciones (movimientos de robots, etc.) dependen de la hora del juego y no me quería arriesgar a que otras partes del juego dejaran de funcionar. De todas formas, en la última versión del juego ya es posible jugar en modo turista (o explorador), con el tiempo parado.

¿Qué proceso seguiste para incluir los gráficos de la aventura? ¿Primero los dibujabas sobre papel y después los escaneabas, o los dibujabas directamente utilizando algún programa o extensión de tu parser SCAC?

Afortunadamente encontré un programa shareware que funcionaba en mi ordenador con el cual podía crear gráficos CGA en formato PCX que posteriormente convertía en el formato usado entonces por el parser. Como me resultaba muy difícil dibujar los gráficos que me imaginaba (vamos que si no me copio de algo es que no me salen los dibujos), recurrí

a buscar en algunos comics, dibujos que se pudieran adaptar a las distintas localidades, por cierto, ¿no le ha encontrado nadie un cierto parecido a los personajes de la introducción con los de una serie de dibujos animados?

Hablando de SCAC, ¿qué crees que puede aportar al ya casi saturado panorama parserero, estando basado como está en el clásico PAW?

El parser, que por cierto pasa a llamarse SKC, lo creé para pasar la aventura del PAW al PC, por lo que no tuve la posibilidad de «inventarme» un lenguaje nuevo. Esto tiene limitaciones (una sentencia IF ... THEN ... ELSE con los condactos del PAW es algo complicada y sobre todo no queda muy clara en el código fuente), pero también tiene su ventaja, la mayoría de los que han hecho alguna aventura han utilizado el PAW, por lo que no les debe costar adaptarse al SKC. Pero a parte de esto creo que el SKC puede aportar varias cosas que no he visto en otros parsers: modos SVGA con una resolución máxima de 1024x768 y con 256, 65536 y 16 millones de colores (pero también se pueden crear aventuras en modo texto), se pueden cargar directamente gráficos BMP y PCX, permite la compilación condicional, tiene un debugger decente, etc. Lamentablemente donde falla es en el aspecto sonoro.

En tu opinión, ¿cómo debería ser el parser ideal y definitivo?

El parser ideal debería ser capaz de crear aventuras conversacionales multimedia, con animaciones, música, etc., vamos que llamen la atención, sin olvidar, claro, todas las características que permiten los parsers actuales. Otro aspecto importante sería la facilidad de uso, con ventanitas, asistentes y esas cosas que permitieran al aventurero novato crear aventuras fácilmente. Estoy convencido de que mucha gente no se atreve a hacer una aventura porque encuentra bastante difícil usar los parsers actuales, por ejemplo, la mayoría de la gente (yo por ejemplo) prefieren utilizar un editor WYSIWYG para crear páginas HTML que escribir directamente el propio código HTML. Pues lo mismo debería ocurrir con un parser, que te vaya guiando paso a paso y que puedas ver como va quedando la aventura.

Tanto tu aventura como SCAC son gratuitos, que en estos últimos tiempos podemos decir se ha convertido en la tónica habitual. ¿Qué opinión te merece la frase «ponerle precio al arte no es buena idea», vertida en este mismo fanzine por José Luis Cebrián (CAAD 32, pág 33)?

Si mi aventura y el parser son gratuitos es porque quiero que la gente los use. ¿De que me sirve a mí vender la aventura si al final sólo la iban a jugar 3 o 4 personas? Prefiero que sea gratis y la jueguen 500. Con respecto al parser es similar, estoy convencido de que hay mucha gente que le puede sacar más provecho que yo y realizar aventuras que me dejarían con la boca abierta. Yo creo que los usuarios de la plataforma DOS-Windows deberíamos tomar ejemplo del sistema operativo Linux donde la mayoría de las aplicaciones son gratuitas, y muchas hasta incluyen el código fuente. El propio Linux es gratis y ha sido realizado a través de internet por gente que no ha cobrado nada. Recomiendo a todos que probéis Linux (aunque instalarlo y configuarlo es algo complicado). De todas formas quiero dejar claro que pienso que todo aquel que crea que ha realizado un buen programa tiene todo el derecho del mundo a ponerle precio.

De todo el proceso de realización de 'Aventura en el Siglo XXIV', ¿con qué

parte te divertiste más: diseño, programación del parser, programación de la aventura, realización de gráficos, depuración...?

Yo creo que con la programación en sí de la aventura, cuando vas viendo que las cosas empiezan a funcionar, los personajes toman vida, etc.

¿Qué le dirías a alguien que jamás ha pensado en hacer una aventura para animarle?

En principio decirle que hacer una aventura no es tan difícil como lo pueda parecer, es cuestión de tener ganas, coger un parser, leerse el manual, ver como están hechas las aventuras de ejemplo e intentar hacer algunas de prueba. Además es haciendo las primeras aventuras cuando uno más se divierte.

Como jugador, ¿cuáles son los aspectos que más valoras en una aventura?

A mí me gustan las aventuras con buenos gráficos (quizás porque yo no sé hacerlos) y además los problemas iniciales deben ser fáciles e ir subiendo el nivel de dificultad poco a poco. Odio las aventuras donde nada más empezar ya estás atrapado en algún sitio. También tiene que tener buenos PSIs, cuantos más mejor, pero que hagan algo y que no sean simples estatuas.

¿Conocías el CAAD? En caso afirmativo, ¿qué te parece?

Sí, y me parece genial. Si no hubiera sido por el CAAD las aventuras hubieran dejado de existir para mí desde hace mucho tiempo.

¿Cuáles son tus proyectos inmediatos? ¿Piensas participar en el concurso de este año?

En estos momentos lo que quiero es terminar de una vez el parser SKC (por lo menos la primera versión). En cuanto al concurso tengo una idea para una aventura, pero tal vez sea un proyecto demasiado ambicioso y no creo que me diese tiempo para el concurso de este año. No obstante puede que haga una pequeña aventura para probar mi parser.

Aparte de la aventura, ¿qué otras aficiones tienes?

En principio tengo que reconocer que mi afición por las aventuras es bastante secundaria, lo que pasa es que últimamente no he parado con el parser. Realmente lo que me va es hacer programas (de todo tipo), pero todavía sigo con el Turbo Pascal que usaba en mi viejo ordenador, así que tendré que ponerme al día...

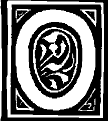
Ahora puedes exponer cualquier comentario, idea o proclama que desees.

En principio animar a todo el mundo a participar en el concurso de aventuras, aunque sea con una aventura pequeña y sin gráficos, por lo menos tendrás la satisfacción de que tu aventura ha sido jugada por mucha gente a través de internet.

¡Ah! y no olvidéis probar el parser SKC y la nueva versión de la Aventura en el siglo XXIV (con algunos gráficos VGA). ■

ENTREVISTA A JUAN J. MUÑOZ

Por: Kapit

s presentamos una entrevista, bastante reciente, realizada por el webzine Macedonia al director de vuestro fanzine. Hemos considerado de interés publicarla (además, según sus propias palabras, «se lo pasó pipa», je, je, je) para que todos los socios, aunque no tengáis acceso a Internet, podáis descubrir un poco mejor a la persona que tenéis detrás de cada CAAD.

P: Bueno Juanjo, encantado de poder realizar la primera entrevista de Macedonia a alguien como tú.

R: Y yo encantando de que me hagáis el honor de responder vuestras preguntas, la verdad.



P: En tus "galones" se puede ver que has sido miembro del legendario AD, que hace más de 8 años fundaste el CAAD, que has sido y eres colaborador en importantes medios, en definitiva, que estás hecho toda una personalidad. Pero, háblanos de tu primera etapa no profesional, cómo era el Juanjo chaval y "enganchado" por los ordenadores?, y cuál fue tu primer ordenador y cuáles tus recuerdos más nostálgicos?.

R: Bueno, mi primer ordenador fue un Spectravideo 328, precursor de los MSX. Como tendía a desaparecer, posteriormente me hice con un Spectrum 128. Fue en este último ordenador donde descubrí los dos tipos de juegos que me apasionan, los de Estrategia primero, y la Aventura después. Resulta curioso el modo en que descubrí las aventuras: Compré en 1986 un pack de 10 juegos en dos cintas y nunca llegaba al último de la segunda cinta... hasta que un día lo cargué. Me sorprendió muchísimo ver en la pantalla mucho texto, y en inglés, además de un gráfico estático.

Creo que desde ese momento quedé enganchado. Poco a poco fui comprando aventuras en Inglaterra (aquí no se sabía ni lo que eran) y disfruté de los primeros títulos en castellano, así como de los artículos semanales de Samudio. Le ofrecí mi colaboración, por algunas soluciones que tenía, y poco después, en 1988, el proyecto de un club de aventureros a nivel nacional.

P: Y luego llegó el trampolín, pasastes a formar parte de AD y, me supongo, que esa sería una de las etapas más estupendas de tu carrera. Háblanos de tu paso por AD, de cuáles eran sus integrantes y de tu peso específico en el mítico grupo.

R: En principio me integré como accionista... ahí todos pusimos además de ilusión, dinero. Posteriormente empecé testeando las aventuras en busca de fallos, y poco más tarde, me dediqué en exclusiva a recortar los textos para las versiones de 8 bits. También colaboraba con Samudio en los textos de las de 16 bits, en las que era posible explayarse más, así como en los guiones.

El Equipo AD estaba formado básicamente por Andrés Samudio, Carlos Marqués, Manuel González y yo. Posteriormente se marchó Manolo, y le sustituyó Juan Manuel Medina como programador.

También vino como grafista Juan Antonio Darder, y contábamos con la colaboración de los dibujantes Vicente Misas y Paco Zarco.

P: Para los lectores de Macedonia más nóveles, aclárales qué es y qué no es una aventura conversacional frente a una gráfica y qué era una "cosa" llamada parser, para realizar las primeras.

R: El tema sería largo de explicar, pues hoy en día se considera hasta a Tomb Raider una aventura, así que... de todos modos, y muy brevemente, diré que en una aventura conversacional prima el texto sobre los gráficos o el movimiento de los mismos. El jugador se ve envuelto en una atmósfera si la aventura está bien desarrollada. El paralelismo más evidente es comparar un libro con una película.

Respecto a los parsers, son herramientas que facilitan en gran medida la creación de una aventura. Cualquiera puede hacer algo con sólo leerse el manual unos minutos. Con la práctica ya vendrán las obras maestras.

P: Comentanos los juegos en los que participastes diseñando y refréscanos la memoria hablándonos un poco de ellos.

R: Aventuras AD hizo un total de seis juegos.

El primero, LA AVENTURA ORIGINAL, fue donde menos colaboré, ya que acababa de incorporarme al Equipo AD. En la AO se trató de hacer una versión española de la primera y más clásica de las Aventuras.

El segundo título, y mi preferido, fue JABATO, el conocido héroe del cómic. Hubo que recortar mucho la aventura, pues hubiese ocupado ocho cargas según los primeros diseños que hicimos. Pretendíamos casi casi repasar todos los álbumes del protagonista, haciéndolo pasear por casi todo el mundo, y sacando la práctica totalidad de personajes aparecidos.

COZUMEL fue el tercero, un viejo proyecto de Samudio que por fin veía la luz, e inicio de una trilogía. LA AVENTURA ESPACIAL le siguió, resultando un juego innovador por el sistema de menús empleado para manejarlo.

Por fin, TEMPLOS SAGRADOS y CHICHEN ITZA fueron los últimos títulos, que concluían la trilogía iniciada en Cozumel, y donde su protagonista, Doc Monro, hacía temblar todo el panteón maya.

P: ¿Cuál ha sido la aventura que siempre te habría gustado diseñar? y ¿quién, dentro

de este mundillo, es la persona a la que más admiras?.

R: La verdad, me hubiese gustado poder hacer el proyecto inicial que teníamos de JABATO. Sin duda, la persona que más admiro del mundillo es Samudio, y no sólo por su labor aventurera.

P: Me supongo que, en esas fechas de continua creación y remodelación de argumentos, guiones y diseños para vuestros juegos, necesitaríais grandes dosis de inspiración. ¿Cuáles eran las principales fuentes de las que "bebía" la gente de AD, o todo era cuestión de la imaginación de Samudio y Juanjo?

R: Siempre se debatía entre todos, pero Samudio era el que se "paría" la historia, y luego ya se perfilaba entre todos. Desde luego, él conocía perfectamente la ORIGINAL, y la trilogía de Ci-u-than la tenía muy encarrilada. Sin embargo, JABATO era un personaje que le era totalmente desconocido, mientras que para ESPACIAL pudimos "beber de mil fuentes" para crear los personajes y situaciones.

P: Durante la época en la que estuviste en AD, me supongo que, habría buenos y no tan buenos momentos, ¿nos podrías hablar del título que más orgulloso hizo que te sintieras y de cómo fue la ultima etapa de AD?.

R: Vuelvo con JABATO. Me gustó, empezábamos bien y el futuro era color de rosa. Sin embargo, al final, con los pagos de Dinamic devueltos por el banco y los traslados... la cosa no estaba tan clara.

P: ¿Ganábais mucho dinero con vuestro trabajo durante aquellos tiempos?

R: En absoluto... teniendo en cuenta que teníamos que hacer ocho versiones de cada juego, algo que muy pocos podían permitirse. Además, siempre podríamos haber aguantado más si nos hubiesen comprado bien las aventuras. Lamentablemente Dinamic nos arrastró en su caída.

P: ¿Nunca os planteasteis, después de tanto tiempo, volver a coger las riendas, crear otra compañía y, con vuestra experiencia, intentar volver a la carga recuperando ese trozo del mercado que os pertenece?

R: Oficialmente no. Yo siempre he tenido la ilusión de ello, pero ya sabes que hoy en día debes crear aventuras gráficas, y que para ello es necesario un equipo estable de programadores, grafistas y músicos... con locales y equipo, lo que constituye un desembolso muy considerable, y ninguna garantía de éxito.

P: Pasemos ahora al CAAD. ¿Qué es, cuándo se crea y cuántos números lleva ya?

R: El CAAD es un club que perfilé en 1988. Se trataba de crear una publicación que uniese a todos los aficionados a las Aventuras de este país, ya que el fandom inglés estaba muy desarrollado, mientras que aquí no se hacía nada al respecto. En 1989 sacamos el primer número, el 0, y ahora acaba de salir el 33. Además, hemos publicado seis números extras.

P: Durante el tiempo que llevas como director del CAAD, me supongo que habreís

organizado y vivido montones de buenos momentos. ¿Nos podrías hablar del numero de socios que tiene el CAAD y de los eventos que habeís organizado?.

R: El número de socios del CAAD no es una cifra absoluta... dado que funcionamos a través de suscripciones de 4 números, al principio de cada una tenemos 0 socios, y empezamos a contar en base a los que renuevan su suscripción o se hacen nuevos socios. La verdad es que hemos hecho muchas cosas en nuestros casi diez años de vida, pero para conocer nuestro "esplendoroso" pasado, animo a cualquiera a que visite nuestra página web y conozca de primera mano todo ello gracias al archivo de CAAD en HTML y PDF de que disponemos.

Eso sí, lo más grande que hemos hecho es la convocatoria de un concurso de programación de Aventuras. Precisamente ahora la segunda edición del mismo ha abierto su período de entrega de trabajos. Si alguien está interesado en participar tiene tiempo hasta el 31 de diciembre de este año, y creo que en Macedonia es posible consultar directamente las Bases.

P: Háblanos un poco de un proyecto llamado CAOS... ¿Piensas algun día meterte de lleno en la creación de juegos?

R: Yo no. No soy un programador, pero en el CAAD contamos con auténticos gurús que pueden ser capaces de crear el CAOS... por CAOS me refiero a un nuevo y revolucionario parser multiplataforma orientado a objetos. Carecerá de las limitaciones de los parsers actuales y será capaz de propiedades que cuestan incluso imaginarse.

El principal problema para su desarrollo está en los dos principales programadores del mismo... no hay forma de que lleguen a un acuerdo para las especificaciones, sintaxis y demás "zarandajas". Una vez estuviese esto claro, sería sólo cuestión de tiempo tener listo CAOS.

P: A estas alturas de tu vida, ¿Ya has copado tu sueño dorado, o aun estás tras él?.

R: Sigo tras un Ferrari F-50, efectivamente... X-D Bueno, refiriéndonos a la Aventura, aún me gustaría ver una revista comercial dedicada en exclusiva a ellas, y varias compañías nacionales sacando títulos de calidad... ah! Y que no diésemos abasto para juzgar las aventuras presentadas al Concurso!

P: Ante todo el panorama eminentemente comercial en que vivimos. ¿Crees que puede existir algo para los que añoramos lo clásico?. ¿Cómo ves el panorama de las aventuras conversacionales?

R: Pues la verdad, algo apagado. Y es extraño, porque no hay nada más sencillo que desarrollar una aventura. Se puede consultar con otros aventureros e ir mejorándola, o quizá en la siguiente, o en la otra... pero parece que a la gente le asusta escribir... o leer...

P: ¿Qué opinión te merece el aspecto que presenta en la actualidad el soft español?. ¿Eres de los que piensas que esto parece que vuelve a levantarse o por el contrario, crees que es todo una falsa alarma?

R: Creo importante dejar de comparar lo que ocurría hace 10 años con ahora... la situación es totalmente distinta, los intereses y capitales son muchísimo más elevados, y sinceramente, no creo que volvamos a tener aquella fiebre creadora.

P: ¿Has jugado al último juego de Pendulo Studios?

R: No. Se agotó estas Navidades en Valencia, y aún no lo he encontrado, pero conseguirlo es uno de mis objetivos preferentes.

P: ¿Qué te parece?, no sientes algo de... "morriña" por ver que hace tiempo tu formabas parte del grupo que se encargaba de mantener con vida el mundo aventurero en nuestro país.

R: La verdad es que sí... y no sólo por lo bien que nos lo pasábamos, sino también por ver lo que son ahora Sierra o LucasArts... no a nivel económico, sino por su alcance. Con algo más de ayuda, quizá pudiésemos haber estado ahí.

P: ¿Qué le recomendarías a alguien que quisiese meterse en el mundo de los videojuegos tanto desde el punto de vista de la aventura cómo encualquier otro?

R: Que hoy en día ya no es posible realizar grandes obras en solitario.

Uno puede ser un guionista supremo, grafista sin igual o programador virtuoso, pero difícilmente las tres cosas a la vez.

Es necesario un equipo para crear juegos, y lo mejor es mandar muestras de tus trabajos a cuantas más casas establecidas mejor. O si eres emprendedor, busca tu propio equipo y financiación y lanza el juego por ti mismo! 8-)

P: Y en la actualidad, ¿en cuántos sitios distintos se puede encontrar tu presencia?

R: Hombre, pues siempre estoy en Internet, en el medio... o quizá mejor dicho, por medio. También escribo en un par de revistas comerciales, y siempre que salga alguna cosilla para promocionar la Aventura, allí estoy. Por cierto, en el CAAD solemos hacer reuniones aventureras en el IRC. Los jueves en el IRC Hispano, canal CAAD a las 22:00 horas, y los viernes en Dalnet, a medianoche en el canal XYZZY.

P: Bueno Juanjo, ha sido un placer aprender de tí con esta entrevista, espero que, mucha gente que no sabía que era "aquello" llamado AD y las aventuras conversacionales, se interesen y acudan a visitaros para poder seguir manteniendo, con vida, algo tan importante. Y a ti, personalmente, desearte toda la suerte del mundo en todos los proyectos que realices, aunque, sabiendo de tu profesionalidad y experiencia es algo que doy por hecho. Un abrazo, gracias por tu ayuda y hasta pronto.

R: Bueno, para despedirme, voy a agradecer a los chicos de Macedonia que se hayan acordado de uno, y de los buenos y viejos tiempos de Aventuras AD... les deseo lo mejor en su andadura internetera, y aviso a los lectores: Cualquiera puede convertirse en aventurero... sólo debe visitar la página del CAAD.

Salu2! ■

VOX POPULI

Por: Los Socios

GRAFICOS EN LAS AVENTURAS CONVERSACIONALES

Hola, soy uno de los muchos (creo yo) socios «pasivos» del CAAD. Pero como podéis ver ya me he cansado de ser un «vegetal» y he decidido empezar a colaborar con el CAAD a favor de la aventura, aunque de momento sea tan solo con una modesta aportación.

En esta ocasión me gustaría expresar mi opinión acerca de los gráficos en las aventuras conversacionales... Si nos remontamos a la base de lo que son las aventuras conversacionales, nos encontramos con que uno de los principales encantos es el hecho de poder dejar volar nuestra imaginación, es decir, no tenemos un escenario tan limitado como lo puede estar en las aventura gráficas, si no que es como nosotros nos lo imaginemos a partir de una descripción. Además el hecho de tener total y absoluta libertad de movimientos y acciones le proporciona un realismo único (realmente en una aventura conversacional se puede hacer cualquier acción que se nos ocurra).

El caso es que a todos nos gusta ver un dibujillo de vez en cuando que nos oriente y nos ambiente la aventura, pero ¿no sería mucho más creativo unas descripciones mas suculentas en lugar de los gráficos que algunas veces estropean el encanto de la aventura?. Es una opción un tanto radical, se trataría casi de un libro, pero sería un libro de aventuras interactivo y ¿a quien no le gustaría algunas veces intervenir en un libro?. Lo malo es que las descripciones largas normalmente acaban aburriendo y claro, como no es lo mismo leer de una pantalla que de un papel... Pero bueno así y todo a donde quiero llegar es a que quizás se podría considerar un subgénero dentro de las conversacionales que sería el de las aventuras solo texto y éste no se debería dejar de lado al igual que las aventuras gráficas no deberían desplazar a las conversacionales. A fin de cuentas son diferentes, pero no excluyentes...

Bueno, nada más por el momento. Desde aquí animar a todo el equipo del CAAD a que siga adelante, pues creo que está haciendo un trabajo estupendo. Saludos. ■

Daniel A. Rodríguez Silva, socio nº616
darsir@santandersupernet.com

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Por: La Redacción

CARLOS HERNÁNDEZ MARUGÁN

1- LOS VIENTOS DEL WALHALLA: ¿Qué hay que hacer con el gigante que vive en el interior del árbol?

Según palabras del autor de la aventura, Josep Coletas, antes de entrar en el árbol, suelta el susurrador de los túmulos en la entrada, despues entra y coge el ojo, y yendo hacia el Este y con ayuda de un objeto cortante quizá consigas algo interesante en esas raíces...

DANIEL A. RODRÍGUEZ SILVA

1- PARSER PARA EMPEZAR: Solidario con mi opinión tengo un proyecto de aventura solo-texto (de hecho ya está planteada), pero no sé programar en ningún parser y me gustaría aprender. ¿Cual sería el más adecuado para empezar? ¿Lo puedo conseguir en Internet?

En la misma página del CAAD puedes conseguir tres parsers gratuitos que te servirán para hacer aventuras de texto. El más potente es el CAECHO?, pero también el más difícil de programar. NMP y SINTAC funcionan como el antiguo PAW de Spectrum, y son más sencillos. De todos modos, los tres vienen con la documentación necesaria para hacerlos funcionar sin problemas. En el CAAD encontrarás cursos de programación para ellos, e incluso puedes localizar a los autores via e-mail.

2- DP&SW EN INTERNET: ¿Tenéis los programas de dominio público en internet? Lo pregunto porque esta vez he renovado la suscripción con disco y creo que no tengo el Adobe Acrobat Reader de modo que me sería muy cómodo poder grabarlo de internet.

Hemos puesto todos los juegos, pero no todo el material. Verás que se te ha mandado una copia del Acrobat Reader junto al primer número de tu suscripción en disco, pero te recomiendo que consigas la versión 3.0 del mismo, tanto desde el mismo CAAD como a través de la web de Adobe. Lo necesitarás para el CAAD 34 y siguientes... ■

SPECTRUM
TÉCNICA Y PRÁCTICA DE LOS JUEGOS DE AVENTURAS

Por: José Luis Cebrián

He aquí un auténtico descubrimiento de coleccionista: un libro sobre aventuras en nuestro idioma. Los que existen pueden contarse con los dedos de la mano y deben ser imposibles de encontrar hoy día. Este data de 1985, y al parecer formaba parte de una serie de guías prácticas de ediciones técnicas Rede.

Incluso hoy día, este libro tiene un notable valor nostálgico. Al contrario que el otro libro de aventuras que conozco de por aquél entonces, el magnífico «el Secreto de la Montaña de Plata», este libro no trata realmente de aventuras, sino de RPG, aunque por aquel entonces realmente eran tratados como aventuras. A lo largo del libro, los autores van creando un juego tipo «RPG» en el Basic del Spectrum, que recuerda a los modernos juegos «roguelike» tipo Nethack o Angband (espero próximamente poder escribir un extenso artículo sobre estas pequeñas maravillas) aunque no puede compararse con otros juegos similares de por aquel entonces, como el sensacional «The Valley».

El valor aventurero reside sin embargo en la primera parte del libro, en los que los autores dan un repaso de 60 páginas a la historia de las aventuras de todo tipo, en los microordenadores desde el ZX81. Se trata de la más amena introducción a las aventuras que he leído, especialmente cuando los autores entablan paso a paso una partida comentada al magnífico Dungeon Adventure de Level 9. Entran ganas, cuando acaba el capítulo, de echar mano al emulador para continuar la partida. El recorrido del libro continúa, pasando obligadamente por el Hobbit, y comentando algunos de los primeros juegos de videoaventura aparecidos en Spectrum, como el Hall of the Things, el mencionado The Valley o el Wumpus. Juegos cuyo conocimiento debe estar reservado a los más veteranos entre los veteranos.

Es imposible detener una oleada de nostalgia si habéis jugado a cualquiera de estos juegos, al leer las descripciones del libro. Hoy día estos son juegos simples a los que nadie dirigiría una mirada, pero en aquél entonces eran lo último y las descripciones los honran como a clásicos. Incluso se comenta el famoso lugar «too full to enter» del Hobbit, y los autores se preguntan si Melbourne House no tendrá preparada una extensión desde ese punto, al estilo de lo que hizo Level 9 en la aventura original con la famosa espiral.

Este libro (sobre todo esa primera parte) es uno de esos materiales que conviene tener por ahí para recordar viejos tiempos, junto a los CAAD antiguos y al imprescindible emulador de Spectrum, especialmente para todos aquellos de nosotros que hemos sido culpables de perder parte de nuestra adolescencia antes esas primitivas máquinas, y que de vez en cuando nos hartamos de la parafernalia multimedia y nos da por recuperar un poco de los viejos buenos tiempos ya perdidos. ■

¡¡¡ALARMAAAA!!!
EL MUNDO DE LA AVENTURA EN PELIGRO

(Tómatelo en serio a tu propio riesgo)

Por: El Inquisidor Abeliano

Se ha dado la voz de alarma recientemente acerca de la precariedad y estado ruinoso de los juegos de inteligencia e interacción en el mercado de los ordenadores. ¡Hemos movido cielo y tierra en busca de los personajes más importantes para que nos den su opinión!

Lamentablemente, no nos harían ni puñetero caso, pero contaremos al menos con las palabras de un espectador que pasaba cerca del lugar de los hechos:

P: ¿Qué piensa usted del mundo de la aventura?

R: Pues mira, tío, esto se hunde cada día más... En el terreno comercial, las casas de software solo están empeñadas en manifestar la estupidez del jugador atascándole en situaciones y «puzzles» sin sentido o en crear alucinantes gráficos y animaciones que no sirven para nada. Je, y en el «mercado» casero, la actividad brilla por su ausencia, así que ya ves...

P: ¿De veras cree que los juegos comerciales son malos?

R: Bueno, pues sí, los juegos comerciales apestan... Aunque quizá sea que no me asombro fácilmente viendo dibujitos, por así decirlo. Sólo hay que darse una vuelta por un cine o un buen comic. Yo quiero ver una historia interesante e interactiva, un guión comparable al de un libro trabajado, personajes y situaciones creíbles y, en definitiva, un reto a mi inteligencia y no un reclamo para imbéciles.

P: Dejando de lado esa supuesta inteligencia de la que habla, ¿por qué todo eso no puede hacerlo una gran compañía con miles de dólares, ein?

R: Pues por lo que representa. Hay que avanzar mucho en temas como interacción entre jugador y personajes simulados, interactividad de la historia y desarrollo no prefijado de argumentos. Todo esto implica mucha investigación y descubrimiento, muchos pasos en falso hasta dar con lo que buscamos... Una gran empresa no da pasos en falso, se limita a utilizar fórmulas ya establecidas. Además, una empresa no busca lo mismo que el jugador. Lo que una empresa quiere, es dinero.

P: ¡Ja! Entonces, ¿por qué no se dedica a exportar petróleo, en vez de invertir en terreno tan difícil?

R: Venga, admito que en sus orígenes una empresa puede ser una iniciativa personal o familiar, con motivos que la impulsen a tomar decisiones, distintos al color de los billetes. Pero si este impulso sigue haciéndola navegar demasiado tiempo, la empresa se va a la porra: es el dinero lo único que puede mantenerla, y si cosecha el éxito en lugar del fracaso, es porque antepone el vil metal a cualquier otra cosa. Y eso lo demuestran cada día todas esas multinacionales haciendo juegos «para las masas» donde los detalles de calidad se ven cada vez menos.

P: Está bien, dejemos de lado sus ridículas semi-ideas y vayamos al grano: el mercado home-grown.

R: En primer lugar, ¿qué significa esa P:? ¿Dónde está la pregunta? Y en segundo lugar, ese mercado es lo único que me importa en estos momentos. Creo firmemente que las mejoras y evoluciones en los videojuegos interactivos vendrán de los propios jugadores, pues son ellos los que de veras conocen el terreno como nadie. Una tropa de ejecutivos con corbata no darán con la idea que permita mejorar el aspecto X de las aventuras mientras buscan la mejor forma de ganar dinero, eso lo harán los jugadores, ellos saben lo que quieren y lo que es mejor y...

P: ¡Alto! ¿Qué significa eso de «interactivos»?

R: Esa es la principal diferencia entre un videojuego y una película o un libro. Ahora bien, no todos los juegos son interactivos: un juego interactivo es aquel que cambia, que se desarrolla a partir de las acciones del jugador. Si la tecla «Ctrl» sirve para disparar, eso no significa que ese disparo vaya a cambiar para nada la forma en la que el juego funciona. Las aventuras son la primera forma de juego interactivo, ya que las reglas y el objetivo depende de nosotros mismos y de nuestras acciones... Bueno, aún estamos casi en terreno por explorar, ya que por ahora las aventuras son demasiado lineales como para que podamos hablar realmente de interactividad, pero espero que en el futuro esta palabra tenga sentido.

P: Rooooo... Fiuuuuu... Rooo... Grfmmfrblrfm... ¿Eh? ¿Cómo? ¿Mande? Mmm... Estooo... Bueno, ¿y por qué piensa usted que la aventura sufre un mal momento?

R: Porque no avanza. No avanza en absoluto, no evoluciona. En lugar de hacerse más interactiva, cada vez se hace menos. Las posibilidades de interacción incluso se acortan cada vez más, añadiendo nuevas tecnologías y obligando al juego a limitar sus posibilidades a las de ellas. El texto era el vehículo inicial de las aventuras, y en el texto todo es posible, ¿lo es en un gráfico? Así que hace falta EVOLUCIÓN, hacer de la aventura lo que podría haber sido y no lo que será. Y esto no lo hará ninguna casa importante, cada día está más claro. Eso es cosa de ese mundo underground y home-grown *[insertar más palabras difíciles aquí]* que, para acabar de redondear la situación, se está muriendo.

Y las causas de este desastre no son otras que haber llegado a un punto muerto. Las aventuras home-grown de hoy son iguales que las de hace quince años y quizá incluso peores. Para hacer que estas aventuras lleguen a tener la calidad necesaria para despegar, sería preciso seguir las siguientes tres reglas básicas... ¿Me permite cambiar a un tipo de letra más grande? Gracias.

Los autores no profesionales deben tomar conciencia de sus posibilidades reales y fijarse objetivos reales



Los autores deben explorar nuevos caminos, no limitarse a lo ya realizado anteriormente

Los autores no deben seguir el ejemplo de las grandes empresas

P: ¡Quietorrrr! ¿Cómo se le ocurre decir que no deben seguir el ejemplo de las grandes empresas? ¡¡Hereje!! ¡¡Blasfemo!! ¡¡Aaaaah!!

R: ¡Es consecuencia de lo que antes he dicho! No se trata de volver a usar las mismas fórmulas de siempre, eso ya lo harán las grandes compañías, dalo por sentado. Por ponerte un ejemplo te diré que la inmensa mayoría de autores caseros pone sus aventuras a la venta. Y yo pregunto ¿por qué? ¿Para hacerse ricos? ¿Para lavarse el sudor de la frente y disfrutar del eterno reconocimiento del tacto de los billetes? ¿Para ocultar su gran obra de aquellos miserables que no puedan permitírselo? He escuchado varias respuestas a esta pregunta de dos palabras, y son todas una estupidez. Yo te diré la respuesta auténtica: quieren seguir el ejemplo de las grandes empresas. Quieren hacer algo como Lucas o Sierra. O bien tienen fe ciega en si mismos o simplemente hacen las cosas por pura de diversión hasta el extremo de no pensar en lo que hacen.

P: ¿Qué hay de malo en que un chaval pida cuatro duros por su programa?

R: ¿Qué hay de malo en obligar a que los aventureros envíen un giro o un talón a una dirección misteriosa? ¿Qué hay de malo en utilizar el tiempo y esfuerzo que podrías aprovechar haciendo aventuras en enviar paquetes por correo? ¿Qué hay de malo en hacer que la aventura llegue a menos gente? ¿Qué hay de malo en convertir en pseudo-comercial un trabajo hecho por amor al arte? Mira, una buena aventura no tiene precio. Si la tuya lo tiene es que es una mierda.

P: Está bien, acabemos de una vez la sarta de tonterías. Supongamos que, como usted dice, el mundo de la aventura sufre un mal momento porque las casas comerciales han perdido las pautas de la evolución de la aventura y los aventureros, los únicos que pueden encontrarlas, pasan de todo. ¿Qué pautas son esas?

R: Ja, ojalá lo supiera. Lo diría en voz bien alta para que todos me escucharan... Pero no lo se. Creo firmemente en las posibilidades del texto para ofrecerme todos los elementos que se echan en falta en las aventuras: guión, historia, personajes, credibilidad, interacción... Sin embargo, ignoro hasta qué punto el texto es preciso. Sólo me limito a dar la voz de alarma: a pedir a los aventureros que se muevan, que actúen y, sobre todo, que piensen.

La aventura necesita cambiar, cambiar para mejor: para encontrar esas mejoras hace falta pensar y dialogar, sobre la aventura, sobre lo que es y lo que la forma, sobre cómo sería mejor y cómo superar las dificultades que le impiden serlo... Es preciso un conocimiento profundo de las aventuras, más allá de lo que hasta ahora hemos alcanzado. La superación de la aventura empieza por nuestra propia superación... Así que, ¿a qué estás esperando? ■

CORRECIÓN AUTOMÁTICA DE ERRORES

Por: Braulio Díez

¿Cuántas veces pequeños errores al teclear te joden una acción que ibas a hacer ?, en todas las aventuras a las que he jugado (bueno, que tampoco son muchas :-)), tienen ese fallo, no corrigen los pequeños fallos al teclear, de forma automática (y conozco a más de uno que han empezado a jugar a una conversacional, y lo han tenido que dejar por no tener «maña» con el teclado). Además, no estaría chulo, que si te equivocas al teclear te dijera el ordenador « Oye, a ver si aprendemos a escribir, lo que querías decir era ... ¿ Verdad?».

No se si ahora abrán parsers que contemplen eso, de todas formas voy a dar un método « fashilote» de implementar para que puedas meter un « corrector automático» de ordenes a tu parser (si eres el creador de uno de estos), o a tu aventura (si es que las programas « a pelo»).

Antes de empezar a soltar el rollo, y para evitar que nadie se asuste sin motivo, primero decir que la implementación de esto no lleva nada «raro», sólo una matriz (array) con dimension NxN (siendo N= a la longitud de la palabra más larga que podamos meter), y unos cuantos bucles FOR (con lo que creo que hasta con un poquito de suerte, podríamos implementar esto para un Spectrum y todo (¡ Vaya machada que me he marcado ! :-D

Bueno, en un Spectrum no estoy seguro pero en cualquier tipo de Pc seguro...)

¿ Y siendo tan chorra funciona? ... bueno la idea tiene su trabajito sacarla... (creo que en esa idea será en la que más o menos se basen los correctores ortográficos de texto).

IDEA

... Empezemos con la idea (si no la entiendes muy bien, no te preocupes, la implementación de esto es muy sencillita), cuando nos equivocamos al teclear un orden, pueden ocurrir tres cosas:

1º Que al teclear una palabra en vez de poner una letra, metamos otra
(Ej.: Fato -> Gato).

2º Que nos comamos una letra
(Ej.: tunsteno -> TunGsteno).

3º Que metamos letras de más
(Ej.: hierro -> HierRro).

Ahora vamos a pensar que tenemos tres operaciones básicas para transformar palabras en otras, que son:



1º Cambiar una caracter de la cadena por otro (Ej.: cambiar el caracter de la posición 3 por la letra que querramos).

2º Eliminar un caracter de la cadena.

3º Insertar un caracter en la cadena.

Y tenemos un contador en el que vamos acumulando el número de operaciones básicas que vamos haciendo (que hacemos otra operación le sumamos uno a ese contador).

También tenemos una tercera operación especial que es la de ir avanzando por la cadena de caracteres (que esa no incrementa el contador de operaciones básicas, digamos que no chupa operación, que cuenta como 0).

Bueno, con esto, el problema se reduce a coger dos cadenas (una sería la «buena» (la correcta), y la otra sería la cadena a corregir), y ver el mínimo de operaciones en que una se convierte en otra).

... ¿ Y para que me va a servir esto a mi? Pongamos un ejemplo, piensa sólo en unos cuantos comandos, por ejemplo: «Norte», «Sur», « Este», «Oeste».

```
Patrones:
        «Norte» «Sur» «Este» «Oeste»
```

... Y tecleamos -> «Notre»

..El número de operaciones mínimas para convertir «Notre» a «Norte» va a ser 2 (y en los demás >2), corregimos «Notre» por «Norte», ya que las demás posibilidades son peores, y el número de fallos (de operaciones elementales que hemos hecho), es razonable (lo normal son 2 o 3 fallos, si metemos más podríamos distorsionar demasiado la palabra -> aunque eso ya es a gusto del consumidor...).

Pero.... ¿ No hay muuuuuchas letras en una conversacional?, Todo es tener un poco de picardía a la hora de programar la aventura, saber que palabras se van a usar en todas las pantallas (ej., comandos, inventarios), y cuales sólo en una pantalla (palabras locales), teniendo un poco de vista, todo irá bien, además el algoritmo conversor este, es rapidillo.

FORMALIZACION

Esta parte, leetela, si no la entiendes muy bien, no te preocupes, la implementación es sencillita (pero es bueno la leas para tener una ideilla de como va más o menos).

Partimos del problema básico siguiente -> tenemos dos palabras (una es la buena, y la otra la que está mal), y queremos saber que coste de operaciones elementales (cambiar, insertar, eliminar) tiene el convertir una cadena en la otra.

Las operaciones serían algo así como:

ELIMINAR_CARACTER (i)

Donde «i» es la posición en la que está el caracter en la cadena

INSERTAR_CARACTER (i,x)

Donde «i» es la posición en la que queremos insertar el caracter en la cadena, y «x» es el caracter que queremos insertar.

CAMBIAR_CARACTER (i,x)

Donde «i» es la posición en la cadena del caracter que queremos cambiar, y «x» es el caracter que voy a meter (cambio x, por el caracter que había en la posición i).

Un ejemplo (no óptimo) de como sería esto:

Bueno, ahora nos pillamos dos índices, uno para recorrer la cadena Y, y otro para la Z, y los dos empiezan desde la última posición de cada cadena respectivamente (al índice primero los vamos a llamar por ejemplo «h», y al segundo «i»).

→ Y = abbac

→ Z = abcbc

Modificando Y

elim(3) inst(3,b) camb(3,c)

"abac" → "ababc" → "abcbc"

Vale entonces las operaciones que podemos hacer cambiarían los índices de esta forma (ejemplos):

¿ Y ahora que hacemos ? Bueno, la idea es la siguiente, empezando desde el final, consiste en coger la mínima de todas las posibles operaciones sobre cada caracter, hasta llegar a la

Inserta		Elimina	
Y	Z	Y	Z
acd	abcd	abcd	acd
↓		↓	
abcd ↔	abcd	acd ↔	acd
h=h	i=i-1	h=h-1	i=i
Cambia		**Retrocede**	
Y	Z	Y	Z
abkd	abcd	abcd	abcd
↓		↓	
abcd ↔	abcd	abcd ↔	abcd
h)h-1	i=i-1	h=h-1	i=i-1

posición 1 de la cadena... -> esto es algo en principio bastante ineficiente, pero vamos a ver lo primero así, y seguidamente, veremos la forma de hacerlo eficiente (con programación



dinámica -> una matriz nos echará una manilla...), esto nos dará la siguiente « ecuación de recurrencia»:

```
Si Y[h]=Z[i] Entonces
  Convierte (h-1,i-1) //* No chupa operación elemental
 Sino
                              (* Eliminar *)
  Convierte (h,i)=1+ Minimo { convierte (h-1,i),

       (* cambiar *)     (* Insertar *)
    convierte (h-1,i-1), convierte (h,i-1) }
```

Con las siguientes condiciones iniciales:

```
0=<h=<longitud (Y)
0=<i=<longitud (Z)
Convierte (0,i)=Infinito /* Con i>0
Convierte (h,0)=Infinito /* Con h>0
Convierte (0,0)=0
```

Bueno, esto se podía programar ya casi a pelo (con programación recursiva), pero sería muy ineficiente, ya que repetiría muchos calculos, para hacerlo eficiente, nos vamos ayudar de una tabla (matriz), en la que vamos a ir metiendo los calculos, desde el primero al último, de esta forma cada cálculo lo haremos una vez (el resto de veces será sólo ir y consultar en la matriz), así pues nos ayudaremos de una matriz con dimensión NxN (siendo N la longitud máxima de un palabra, por ejemplo de 12x12), ... después a la hora de trabajar con dos palabras le pasaremos en dos variables la longitud de cada una para los bucles...

A la hora de rellenar la tabla lo haremos con vista, la posición [0,0], y las [X,0] y [0,Y], guardan siempre los mismos valores (son constantes), y siempre que pillamos un dato en la ecuación de recurrencia, pedimos calculos de las posiciones [h-1,i-1], [h,i-1], [h-1,i], entonces empezamos a rellenar el array desde la posición [1,1], y de izquierda a derecha, y de arriba abajo (llenamos una fila y pasamos a la siguiente).

La solución estará en la posición [N,N] (siendo N la dimensión de la matriz, por ejemplo en una matriz de 12x12, será [12,12]).

Así por ejemplo, para un ejemplo cortito -> cadena1=»ABC», cadena2=»AC», vamos a hacer el caso con una matriz de 3x2, el resultado será (intenta hacerlo siguiendo la ecuación de recurrencia).

El resultado es una operación elemental (insertar en AC -> ABC), también se puede hacer otra tabla (que llamaríamos memoria), en la que tendríamos las operaciones elementales con las que convertiríamos una cadena en otra, pero bueno, esto de momento

no nos hace falta (si alguien lo quiere que me lo diga y haré otro articulillo explicando como hacer la tabla de memoria).

¿ Muy complicado ? ¡¡ Que va !!, pasa a la implementación y verás que punto.

IMPLEMENTACION

La implementación de esto la he hecho en PASCAL, aunque se puede hacer fácilmente para cualquier otro lenguaje (no tiene nada raro), por ahí podrás encontrar la implementación entera de esto con varios ejemplos (si no los tienes pregunta en donde te hayas pillado este artículo, que seguro que los tienen)[1].

OPTIMIZACION

¿ Como hacerlo más rapido?, Creo que el metodo este es ya de por si bastante rápido, de todas formas podríamos mejorarlo bastante, quitandonos casos que no nos interesen, por ejemplo, nuestro nivel de tolerancia a fallo es de 3 (sólo tres operaciones básicas se pueden hacer para transformar un cartacter), si al ir rellenando la matriz llevamos más tres operaciones básicas como mínimo, entonces no llenamos la matriz entera, si no que directamente, dejamos de rellenar, y devolvemos infinito (bueno, podemos pasar un parametro por referencia que sería la variable en la que devolvemos el número de operaciones básicas, y que el procedimiento fuera una función que devolviera un BOOLEAN, diciendonos si lo hemos tenido en cuenta, o hemos cortado..., o de mil formas distintas, eso ya es a gusto del consumidor.

Otra posible optimización sería comprobar si:

```
ABS |Longitud (cadena1)-Longitud (cadena2)| =< # de fallos que podemos cometer
```

Ya que si no se cumple, es seguro que al menos tenemos que insertar más elementos que fallos podemos cometer, y aparte después ajustar la cadena...

Bueno, esta última «optimización», no estoy muy seguro si sería muy óptima, depende de como se calcule la longitud de un array (si lo hacemos pillando directamente el tamaño que ocupa en memoria, pues perita, pero si tenemos que recorre caracter a caracter la cadena hasta llegar al final de la cadena, chungo, ya que al tener que hacer eso con todas las palabras, perdería bastante eficiencia...

+ Optimizaciones, podríamos tener una tabla hash, de la que en cada celda (celdas de la A al Z) colgaria una lista de palabras que empiezan por una letra concreta:

```
A -> Astuto -> Alto -> Acrata -> ...
B -> Burro -> Borracho -> Bola ->...
C -> Carta -> Cabezón -> Calamar ->...
```

1 N. del E.: Por razones de espacio, no hemos podido incluir las fuentes de Braulio en estas páginas, pero los suscritos a la modalidad de diskette del CAAD los habréis obtenido junto al archivo PDF. El resto de socios podéis obtener las fuentes enviándonos un diskette, como si de dominio público se tratara.



```
...
Z -> Zapatero -> Zorra ->...
```

Y a la hora de buscar la palabra para modificar, primero buscaríamos por la lista de la letra por la que empieza la palabra, y si nos falla la busqueda (nos da un nivel de errores superior al tolerado), esto querría que el fallo lo hemos cometido al teclear la primero letra de la palabra (o que la palabra no la tenemos en nuestro vocabulario), con lo que ya buscaríamos de forma normal por todas las lista (menos por la que hemos buscado al principio).

+ Optimizaciones -> ??? -> Seguro que se puede mejorar esto mogollón, espero tus ideas y sugerencias... -> si lo mejoras o algo, por favor mandame una copia de lo que hayas hecho (me gusta saber que la gente programa y esas cosillas).

ACERCA DE...

... Bueno, esto ha llega a su fin, espero que le interese a alguien, aquí va un poco sobre la historia de esto y mía...

La idea, y el artículo este salío a partir de un ejercicio que mandó Antonio Vallecillo (profesor de la U.M.A.) en la asignatura « Análisis y diseño de Algoritmos», después de hacerlo, se me encendió la «bombilla» en la cabeza, y me di cuenta de que esto para los que hacen aventuras conversacionales (o cualquier cosa que necesite de meter datos por teclado), les vendría de perlas, y aquí lo tienes, espero que te guste, o que al menos te resulte curioso...

¡Ah!, sobre mi mismo, ahí van un par de datos aburridos...:

Me llamo Braulio, pertenezco a Avalon Soft, y estudio informática en Málaga, si aprovechas la ideilla esta para algo, te estaría muy agradecido si mencionas en tu programa que la ideilla esta la sacaste del artículillo que escribió un tal Braulio Díez..., y si me mandas lo que has hecho, pues mejor que mejor (me gusta ver las cosas que hace la gente), ahí va mi dirección:

Braulio Díez Botella
Avalon Soft
Eugenio Gross 43, 3ºA
29010 Málaga

En fin, espero que disfrutes con esta ideilla tanto como yo lo he hecho haciendo el artículo, un saludote.■

FEEDBACK

Muchos de vosotros lloraréis, os desesperaréis, rasgaréis vuestras vestiduras o pasaréis olímpicamente de este párrafo, pues siempre lo dedico a lo mismo, número tras número, CAAD tras CAAD...

¿Para qué sirve el Feedback? Pues para que el CAAD sea cada día más del gusto de sus socios, que son los que mandan. El proceso es simple: Basta con responder en una tarjeta postal las cuestiones que se os formulan, y además participáis en el sorteo de una suscripción gratuita al CAAD entre todas las tarjetas recibidas.

Precisamente el último agraciado ha sido Pedro Pinillas Marqués, socio 562, que recibirá la 13ª Suscripción CAADiana en su casa sin necesidad de aflojar ni un ochavo... salvo lo que le costó tarjeta y sello, claro. ¿Te parece una buena inversión? Suscripción gratuita a un fanzine amoldado a tus preferencias, mmm...

RESULTADOS DEL CAAD 32

1.- Afortunadamente no ha habido ninguna indicación estrambótica de puntuación esta vez... ¡al menos en comparación a lo que nos estábamos acostumbrando! Hemos alcanzado un 10 como puntuación más alta, mientras que un 7,5 fue la más baja y la más precisa 9,7682832. La media ha quedado establecida en 8,95.

2.- Ningún socio pensó que el CAAD 32 era peor que el 31. Un 18% los equiparó, y el resto, abrumador 82% lo consideró mejor.

3.- Hay mucha diversidad entre lo que más ha gustado, pues se reparte entre variadas secciones, como Noticias, los Informes... ¡incluso el que haya salido!

4.- Lo que menos ha gustado es el corto número de páginas, y la no inclusión de más cursos e información sobre parsers.

5.- Por último, absolutamente todos los socios votantes están interesados en acceder a Internet en un plazo más o menos breve. Desde aquí os aseguramos que será toda una experiencia.

CUESTIONES DEL CAAD 34

1.- ¿Cómo calificarías este número? (0 = horrible, 10 = perfecto)
2.- ¿Es mejor o peor que el número anterior?
3.- ¿Qué te ha gustado más?
4.- ¿Y menos?
5.- ¿Qué podemos hacer para resucitar a la aventura conversacional en España?